A9VG回顾志

VOL. 01

06. 8

创刊号

特别策划

三国志VII漫谈

游戏经典片段

游戏电视广告欣赏

回顾人行道

PERSONA2 罪

极限视频

街霸2-古列究极连续技

游人点评

松鼠大作战 吞食天地2 热血物语 最终幻想6



回顾志

2006/8 Contents

A9VG

回顾志

创刊语

……杂志总算是做完了，之间还算顺利吧。除了某栏目严重拖稿(笑)…仔细想想，做的还算是比较快吧。

关于杂志的内容，都是关于怀旧的。里面的栏目也都是精心挑选出来的。特别策划，回顾人行道，极限视频等都是非常精彩的栏目，应该能让各位看官满意。有质，就得有量，杂志100以上的页码，绝对充实！

最让我头疼的就是空间了，这导致很多栏目不能登场…残念…不说这个了…

杂志的成长自然离不开看官们的支持，希望有良好建议的朋友到专帖提，有浮云奖励。

最后……鄙人绫波控，很多背景都是用的她……这页也没例外……连背景音乐也……原谅我吧…… ╰(　≧_≦)╯

A9回顾组　XV.YAGAMI

2006.8

游人点评

编辑:CCTVMTV8

怀恋众黄昏



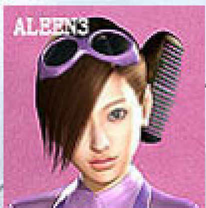
松鼠大战(FC)

评分:8 10 9.5



吞食天地2(ARC)

评分:9 8 9



当你看到这个名字你会想起什么?不少朋友都会会心一笑吧,和FC上一般的动作游戏不同,松鼠大战显然更偏向速度感,熟悉了关卡后与好友竞速是这游戏给我的最大乐趣,相互陷害,巧妙的隐藏任务,丰富奖励关卡,可爱的敌人,十分有特色的背景画面和清新的音乐,会使整个游戏过程中充满轻松的气息但又不失难度.

作为街机的代表游戏之一,吞食天地的影响力是巨大的,以三国时期为背景,关羽等人为主角,而三国时期的有名武将几乎都会在游戏中出现.游戏的手感十分爽快,画面背景也是很用心的制作,关卡间的奖励项也使玩家在协作间敢相互竞争一下,隐藏要素比较少可能是游戏的唯一遗憾.不过看看现在依然沉浸在游戏中我们还能说什么?游戏的经典之处就在于此.



说起松鼠大战我想FC时代过来的同志们都不会不熟悉吧？在电视屏幕上2只可爱的小松鼠用路边的箱子、苹果什么的来和邪恶的猫博士的军团对抗^^以前和别人一起玩的时候经常举箱子互相扔^特别是在BOSS战的时候^看到那熟悉的画面仿佛自己又回到了以前那种无忧无虑的童年时代...仿佛又和好朋友一起拿起手柄踏上了通往快乐的征途！

每个街机厅必备游戏之一，里面的人物是大家再熟悉不过的了。游戏模式还是横版，不过敌人的种类丰富多“菜”和2关过关时的奖励也为游戏增色不少，各种中前期BOSS到后期也会加入杂兵的行列……也大大增加了游戏的难度。这部作最大的优点无疑就是多人参战了……大家互相配合来通关，到后期敌人攻击力的提升和数量增多也能让人感觉到一丝紧张的气氛！



在现在看来,松鼠大战虽在已经成为神话的FC主机上,但其爽快的节奏却丝毫不减现在的游戏,更重要的要在如此爽快的节奏上使难度保持得如此平行,.游戏的玩法非法丰富,特别是两人相互间的陷害,争抢,使得关卡会让人完全投入其中,音乐方面水准很高,轻快之余却不失滑稽,画面虽说是FC上,但其2D的画面在现在看来还是那样的清新,不得不对松鼠大战再佩服一下.

街机上万年的长青树吞食天地-赤壁之战.打击感还一如既往的C社硬派风格,不同的人物的在打击感的表现上却有细微的调整,让人觉得每用一个人都感觉到不同的特征,而且还有特别的隐藏技.关卡方面做得十分出色,在第二关后在其中不时加设难点,使人半刻不能放松,而且最后影响结的杀曹与不杀曹的自主选项,让人不禁骂一下C社的不厚道.

游人点评



热血物语(FC)

评分:9 8.5 8



相信大家对热血这名字都不会陌生,作为一个系列,热血曾带给我们太多的快乐,而在1989年的面世的"热血物语"继续了系列的优秀传统.巧妙的迷题,华丽的连击以及人物可爱的面部表情加上双人合作的乐趣,都会令玩家乐此不疲,加上关卡中热血的音乐和格斗的高度自由相对于那个时代的游戏,对这样一款游戏我们还能作何要求呢.



热血物语是Technos在fc上发售的第三部作品,游戏并不是简单的ACT,合理地结合了RPG和养成要素使得本作在同类游戏中显得比较另类.游戏依然搞笑,操作感也依然出色,高自由度,多场景,花样繁多的可使用道具丰富了游戏的玩法.故事背景非常庞大也算是系列的一贯特色了,光是整理学院和人物的资料就已经很累人了.总体而言,就算不靠热血这块招牌,本作依然是值得一玩的佳作.



这个系列里,我最喜欢的就是这个了.可以双打,密码存档,RPG元素,都使这个游戏成为不朽的经典.曾经在初中的时候还与同学一起奋战.蒙密码也是很有意思的,不时就会蒙到超级存档.当时觉的最纳闷的就是最后的学校大门,就是死活打不开.之后的不经意,才让我打通了这个游戏.



最终幻想6(SFC)

评分:8 10 9

FF系列无疑是TV GAME中RPG游戏的代表作,系列历经4大游戏时期走到今天在玩家心中地位早已不可动摇,作为系列的第6作,它并没有让玩家失望,继续了庞大而复杂的系统设置,武器.魔法.召唤.情节,相信曾让每个玩过的人津津乐道;可能在这些方面下足了功夫导致人物设定并不很亮眼,不过系列的fans决不会在乎这个.

6代作为FF在超任上的最后作品,在玩家心目中的地位是不可动摇的。在经过4,5代积累的制作经验之后,本作各方面都达到了相当的高度,就整体评价而言,无疑达到了2DFF的颠峰。该作中首次用魔石替代水晶成为了贯穿始末的关键词,出色的系统表现和丰富的隐藏要素就算把该作放到现在来说也不会显得落伍,当然6代整体难度偏低也算是个小小的遗憾了吧.

想说很多,却一时不知道要说什么.原因就是这游戏的优点太多了.壮阔的剧情搭配各色的人物,加上超强的画面,游戏可以说是无敌.至今难忘流氓镇,歌剧,提招系统...FF6可以说是历代最强的,不过很多新过来的玩家并没有体验过,这也是个不小的遗憾.这个游戏有剧情中文版,希望没玩过的玩家可以尝试一下.


industries

漫谈经典

编辑:XV. YAGAMI

MD外星王子～评测式回顾

作者:圣光之翼

前言：这是一款我多年前在游戏店里掏到的游戏，可能很多人并不知道这款MD末期难得的佳作．反正当年我是玩得不宜乐乎，色彩绚烂的画面，轻松欢快的游戏气氛，再加上动听的音乐，绝对是一杯闲暇时的上好凉茶，品之爽口，回味无穷，下面偶就简单地来品一品这杯凉茶的滋味吧～

游戏名称：RISTAR the shooting star

通俗译名：外星王子

开发厂商：SEGA

游戏平台：MD

游戏类型：ACT

游戏人数：1人

出品时间：1995年？月？日

我们的口号是：一双手改变这个世界～～



色彩鲜艳，角色细腻，特效充足．MD的2D发色机能在这款游戏体现得淋漓尽致．绿油油草地上面点缀着红色的花朵清晰可见，远处高耸的灌木树林，若隐若现的山脉，红色星球喷发的赤红火山.....这些精美的背景都刻画得非常细腻，

更值得一提的是MD游戏上并不多见的多层背景特效也时刻伴随着玩家，让人赏心悦目．主角造型也粉是可爱，一颗大星星的脑袋配上小身子大鞋，加上那双伸缩式的大手和多姿多彩的细微表情，让人一看就有想捏一把的冲动>_<综合起来，这就是一幅绚烂无比的画卷，看着这种画面来玩完全就是享受～

动听悦耳，搭配合理，轻松曲调．SEGA的ACT有个特点就是节奏感很强，类似＜索尼克＞，但更偏向轻松畅快．与关卡背景配合得相当巧妙，让人时刻都体验在每个星球那独特的气氛中．总的来说，音乐还是很入耳的．

一双手改变这个世界．本作的操作只有Ｂ键伸手抓和Ｃ键跳跃两种，看似简单得可以其实不然．游戏中的大部分技巧都是用＂抓＂这个动作来完成的，这还要拜主角有一颗铁头所赐，抓住敌人后用头撞飞，这是唯一的攻击方式，但向前抓，向上抓，向下抓甚至连续连锁抓并加以头撞组成了一套华丽的招数，危机时刻靠着这双手化险为夷的快感不是用语言能形容的．





另外这双手可不只用来攻击这么简单，拽住上升的蒲公英用以来到更高的地方，伸出去拉动开关启动新道路，勾住空中的物体(比如秋千)来回来去"悠"到远处.....有这么一双万能的手，跳跃这个动作都变得次要了. 能把这么一个简单的动作演绎成如此五花八门，不能不再次佩服SEGA的创意.

这是一款眼前一亮的作品，尤其是MD最后期的游戏，还能保持这么高素质的制作水平，又不失新奇的创意，实属难得. (不过有些生不逢时...) 如果你品味过这款佳作，不如闲暇时再拿出来回味一下，它的味道还是那么地爽口. 如果你没玩过，那建议有空尝试一下吧，这款95年的16位机游戏会带给你别样的清新感受. 因为，它是一杯用心去品位的上口凉茶~ 完



克罗诺亚的童话

作者:macapplegood

游戏名称:Klonoa Of The Wind

开发商:Namco

游戏平台:PS

游戏类型:ACT游戏人数:1

发售日:1997年12月11日

可爱的角色

细心想想，回味一下，当克罗和ヒューポー(Huepow)第一次出现的时候，你的第一感觉是什么?---我想百分百的人都会说:哇，很卡哇伊呀". 是的，毛茸的小狗狗，长长的耳朵，浅蓝色的身体，可爱的脸蛋，看见命运中的风之玉(Huepow)，看见拨玉(Huepow)的时候，那幽默的表情，拨出玉(Huepow)后那逗人会心一笑的往后摔倒，看见他们无忧无虑的在草原奔跑，看见他们奔跑时天真无邪的笑容，醒来时那可爱得无言以对的眨眼，Huepow那真诚的笑容，可爱已经在这简短的时间已经让人印像深刻. 但这也不可以代表全部，在游戏上，视觉在远处或高地的时候，看见克罗的手耳作翼一样飞时，那种想掉下去想掉下去的动作，那种滑稽的飞行真的是乐透，在风车上，那发音更是

一绝，那种夸张得可爱的"WO.....“发音，可笑得说不出话来。任务失败的时候，那大声的"哎呀!!"真是恨不得去捏一捏他的耳朵，自己想着想着也不禁笑了一笑。随着歌姬的悠长歌声，故事走到终盘，歌声夹杂着一切，从意外的相遇，到最后无奈的分离但看着时空的转动，克罗与Huepow紧紧抓着却是他们在幻之大陆的指轮，他们都忘记不了一起走过快乐的日子，忘记不了一起走过的旅程，Huepow哭了，哭得那么的无奈，哭得那么的感人，或许这就是克罗的童话给人印像深刻的原因。

近乎完美的视觉与清新脱俗的画面，音乐

在克罗的游戏里，3D与2D的结合让人感觉是很复杂，也许有些错乱的感觉，在游戏时会经常看到那可望而不可及的水晶集中地，但却走不了多少步，却发现在分支线可以走到那里，在这时是否感觉到，这貌似复杂的画面，实则只是简简单单的线性卷轴，经线性卷轴的画面上加上分支路线，你是否感觉到在2D的卷轴里的3D感觉，不是从物体所表现的3D，而是从2D路线中感到3D的风格。这时你会感觉到:"原来是这样"。在视觉的冲击上已经让人留下很深刻的印像，在其它地方的表现里，不同的地点场景有不同的魄力表现，追尾视点也不在话下，在坐轨车的追尾关卡里，完完全全体现了应有的速度感与爽快感，在完境和近处的表现更是把握得近乎完美，刻什么时候近就近，什么时候远就远，感觉在克罗里没有什么别扭的视觉缺点，因为克罗的视点把握得十分到位，结合其2D向3D风的视觉错乱，近乎完美的"多视点"就这样在我的面前。

画面方面，克罗可以是PS上最干净的最艳丽的画面，流水瀑布，鸟语花香，秋风落叶，色彩的艳丽程度十分中肯，华丽而不失清新，艳丽却不失平凡，在每个关卡上都可以感受到不同的风格的游戏画面，然而这画面却给人很高的代入感，在"多视点"的视觉上与画画的配合，完全将克罗的童话表现的一露无遗。音乐，也是克罗重要的一环，有清新愉快，有神秘诡义，有历尽苍桑，有悲伤柔肠，与画面的给合恰到好处，可以说一句:什么样的画面就什么样的音乐，什么样的清新就有什么样的天籁......这不也是清新脱俗吗?









简单的操作……爽快的节奏

全程只用方向键加上两个按键，其它一切只是多余，这是克罗的操作，然而难得是这简单的操作却使游戏的爽快感发挥得近乎神奇，克罗只利用手中的风之玉便可以驰横整个幻之大陆，二段跳，二段跳再抓怪再跳，对反应的要求和跳跃技巧把握得恰到好处，将ACT特有的爽快与技巧完全的表现出来，然没有什么华丽的动作，只是普普通通的一个跳跃键，而且游戏中跳是游戏中最多的使用，最重要的技巧，在关卡中，跳的作用发挥到最大限度，时不时跳一下会有意外的惊喜，然在要对跳跃要求重要的关卡，更能体现游戏节奏的爽快，更甚者，在收集所有住人后的隐藏EXE关卡中更能体现游戏系统简单但却技巧成份足够让人抓狂的难度，对反应力的要求也是游戏爽快的另一个特点，记得在滑水的时候要避开大量的钢铁怪时却又不忘贪分，这时反应要求要很高，要什么时候该跳，什么时候刻不跳，技巧也提高了，游戏的关卡设计从简单到复杂，到最后集合的EXE关卡无不处处体现克罗的的爽快节奏。

完

勇者斗恶龙6-幻之大地漫谈

作者macapplegood

游戏名:ドラゴンクエストVI~幻の大地

厂商:Enix

游戏类型:RPG

发售日期:1995年12月9日

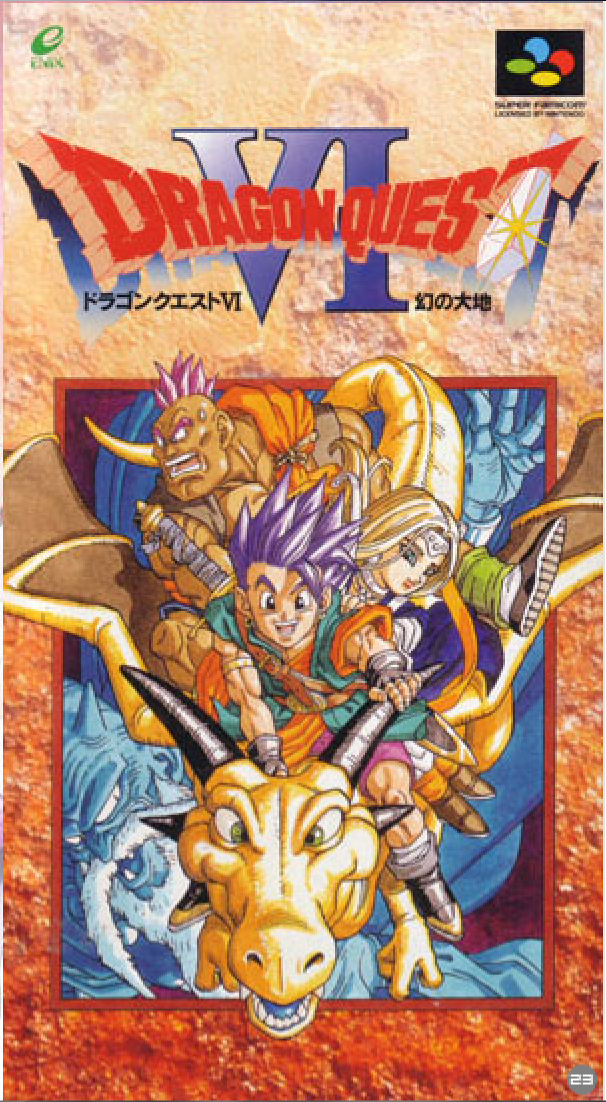
主机: SFC

前言

开篇前我真的不知道如何去评价DQ6,作为天空三部曲的尾曲,DQ6集合了前几作的系统而进化,世界观也比前几作变得壮大,DQ6作为天空三部曲的尾曲比前两部来得更为完美,或者这也是我开篇时不知如何去评的原因吧,不过要评了,我就简短地说一下.

幻之剧情

只是简简单单平平谈谈的只是下山买精灵节物品,然后阴差阳错地救上了做物品的老伯伯,随后救上了人而自己却掉到另一个世界,故事就是这样拉开了真正的序幕.及后从不断的探索,剧情不断的发掘,主角发现自己原来是雷度克诚的王子,而自己当时所失足掉落的世界才是真正的现实世界,而自己原来所处的只是梦世界,剧情就是这样在交错中不断进行,不断探索. DQ6所造就的世界观十分壮大 ,在梦之大陆到现实的大陆,再于到后期的狭空间.但难得的是随着剧情的不断进行,在这如此壮阔的世界冒



险却不见有任何累赘，反倒随着剧情的发展，变得非常紧凑，全没冷场，令人不得不有柳暗花明之感，豁然开朗之心，欲罢不能之举呀.

幻之系统

战斗是很传统式的DQ模式，这里我也不作多加细说，要说的反而是那非富的转职系统，听见有达马神殿就基本就已经知道本作存在转职系统，丰富多彩的职业特色，多姿多彩的职业技能，使得原本剧情津津乐道的DQ6更添加了一分明亮之色，从而使耐玩度大增，而且还有着特殊的职业，使DQ6耐玩度上更进一层楼，配合怪物同伴，选美大会，斗技场，隐藏迷宫等等继承和原创系统，使得DQ6在耐玩与有趣的角度上真是无可挑剔，夫复何求呢.

幻之画面与音乐

在SFC的机能下，DQ6的画面得以很好的表现，亮丽的色彩让人眼前一新，若是以现在的眼光来看的话，虽然还是显得十分简陋，但其画面的表现能还是十分令人可喜的，若时在当时的话恐怕会让你大吃一惊(笑)，在刚开始出屋时那阳光照射的特写真的是十分爽朗呢，在战斗时怪物的刻画也变得更加细腻，更富其动感性. 音乐方面，DQ一如继往的耐听，在每个细节方面把握得十分到位，欢快，深沉，严肃，悲哀，紧张，在不同事件下在不同场景下去细听，音乐的升华真的给人很深刻的印像，或许会真的将你带入到DQ的世界中呢.

幻之最后

终于写完了那短短的简评了，其实不是DQ6，对于整个DQ系列相信都有不少人深爱着，甚至乎无出其右者，DQ系列传统的日式RPG剧情为什么却偏偏有这么多人喜欢上它呢，或者只有品尝过DQ才可能发现其真正的含金所在.

完







特别策划

编辑:Macapplegood
Zellshadow

三国志七漫谈

滚滚长江东逝水
浪花淘尽英雄
是非成败转头空
青山依旧在
几度夕阳红

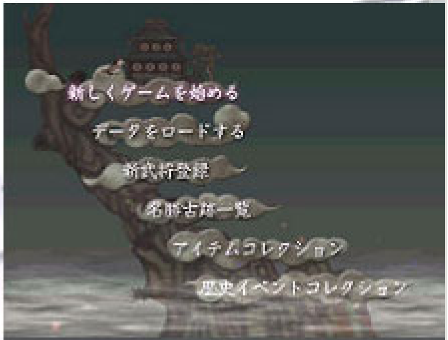
作者:Macapplegood



音乐

或者喜欢一个游戏可能只是那么的一个片面，然则喜欢上三国七，我倒是第一次就被它的菜单的背景乐吸引着，一听着这背景乐就有种想玩的充动，即使现在重温，依然如顾，从凄沧而悠长到深沉而严肃．这时它给我的第一感觉 ，我很喜欢这类型的音乐，记得以前每次用PS玩三国志七我都会听完整段音乐，那怕不断的重复，我也陶醉其中，现在听起来更感觉到别样的味道，或者是历史特有的一种苍桑，毫不夸张地说这音乐与历史这主题的结合非常的完美，听着听着，或许三国英雄的幻得幻失，亦幻亦梦的之感也许会让人有一怀念的沉思．温和的春天，热情的夏天，浪漫的秋天，沉寂的冬天，四季曲听起来是那么的贴切，只要一听便知道是那个季节的音乐．不知大家对这四季曲有没有深刻的印像，但我可以很坦白地说－－－－没有．虽然对季节这主题是十分贴切，但留给人的感觉不深刻，或者说，这是应有的，而不是高水准的．升官时的庄重，在汉诗大会与武术大会时的欢快，外交时的低沉，也是一个亮点，特别是升官的时的音乐，也让我印像深刻，战前的音乐十分出色，紧张急促的战前音乐很容易让人感觉到战前的部署是多么的重要，作为参军的话，这种感觉更能突出，但可惜的是战斗中的音乐我认为是败笔中的败笔，几乎没有让我留下些许的留恋，反而更多的是厌烦，但单挑时的音乐却是不得不赞一下，十分的有气势，而且节奏紧凑，指令的选择若是快的话，给人有一种动作游戏快感的那种错觉，特别用吕布和张飞此类怪物，一气柯成的单挑节奏真的有种动作游戏的感觉（笑）．若是我在这里说的三国志七的音乐有点是虎头蛇尾的话，那么结局的音乐可以打破我这一说法，结局的音乐更能体现一种回味，是在玩三国志七时的回味，若是说三国志七的菜单选项音乐是一种深沉的悠肠，那么结尾音乐是一种大气的悠肠，若是从三国志七的音乐回味的话，或者最后的结尾可以细细品味曾经征战天下的岁月，我一向认为音乐可以给人一种很好的代入感，在什么情况下用什么音乐，会让人留下深刻的印像，或者战斗中的音乐给人的感觉不是那么的差，但我却实是不喜欢，或者我找不了那种代入感．．

题外：说了那么多的音乐，顺便说说那些外交或升官时弹出来的的画面，不知是否光荣的恶搞，实在十分有趣，出来就一个画面便行，还要弹多几下，确实是一种很冷的笑话．．．



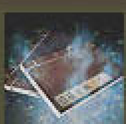




身份的担当

追梦，开创自己的天地，寻找自己的理想. 在三国志七中你可以做到这些，可曾有想过自己作为一个忠臣仕主几十年，又或开创自己新的三国时代，然这些说的仅仅是三国志七人物身份的担当，在三国志七你可以扮演很多角色，位高的君主，关系到国家大计的军师，甚至乎遇水化龙的在野武将等等，虽然其主线都是统一全国为目的，但不同的身份经历却不尽相同，当然是初始经历，如一个万能型的武将，在初始的时候武比不过那些猛将，文就更不谈了，只能靠不继的煅练和师事一点一点地提升其能力值，最后成为一个军师. 或者在在野时专门与那些忠诚度低的武将交友，然后在旗扬的时候找他们加入，开展三国的征途，又或者计划已久的反乱等等. 若是一个军师，你便要有一个很历害的统览力，这个统览力是你对自己国家的武将的一个其能力了解，其君主或太守都会问你很多问题，如征兵找那个最好，谁最义理坚等等很多很多的问题，你对自己的武将了解多少?又或者说你认知了多少武将的能力，虽然这只是游戏，但这个模式我认为是三国志七里最有见地的模式，也是最令我津津乐道的模式. 因为当一个智者在游戏中无论你的智力有多高，但你却对自己的国家的武将如此不熟悉，如问谁去当某城池的太守，因为不理解当太守要的是什么能力，随便一个人去当的话会好吗?若是问你那个城池的方针是什么，你也胡乱说的话，这个城池会发展好吗?当然，不论你答对与否，电脑都会调整的，所以你答错与答对与否对于电脑来说也无伤大雅，最多是减减发言力，不过这一个少少的一问一答却看出你对三国武将中能力的认知程度或三国志七的认知程度，又或者这个模式可以让你有一种启发，那是什么??当然仁者见仁智者见智，请记着这只是一个游戏，那只是一个有点儿启发的模式罢了. 除了这个模式外，作为军师交友也是很重要的，与亲密值高的武将在战斗中可以发动连携，在平时内政中也可以发动连携，这些非常有利的效果，然在平时中，一些名胜古迹也是通过亲密值高的武将发现的，各地方情报，如某武将对君主不忠诚等等，这些对于一个军师来说是十分有用的情报，虽然普通的武将也行，但作为扮演军师来说，侧面也可以看出这次三国志七中军师的这个担当角色是十分令人津津乐道的.

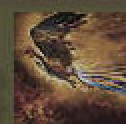
题外:其实三国志七中的创作新武将模式中隐藏着楚汉时代的名人，如汉初三杰的张良，韩信，萧何，又或项羽，范增等等，创作了这些名字后便会直接做出该武将出来，而且能力与技能已经早已经安排好了，我们是没有办法去编辑的，我在这里先不说其能力，不知道的朋友可以试一下，知道的就请别BS我便行(笑). 或者试试用刘邦到三国时代玩玩也是一个好主意(再笑). 还有人物列传的改变，我用张良时候，其列传的改变从十年人才到百年人才最后成仙了，有兴趣的朋友也可以试一下其它人哦. 当然还有其它的东西，我在这里也不多说，有兴趣的朋友也可以去改变一下...



方士・左慈が峨嵋山の石壁から入手した仙書。天、地、人の全三巻。



張角が南華老仙から授かった天書。風雨を起こす方法が著されている。



想像上の瑞鳥。聖天子出生の瑞兆として出現するとされる。

物品与名胜

物品方面，诸如某些武将的专用武器，如方天画戟，丈八蛇矛等等，三国人物的著作:如兵书二十卷，青囊书等等，又如三国以前的著作如孙子兵法，史记等等. 这些物品是三国系列的特色，在三国志七中，这些物品随了加提成外，一些书籍也加上技能，而所加的附加数值与技能是十分可观的，特别是智力的提成+10的只有两奇书，遁甲天书与太平要术，而且还加上奇谋技能，配上天文后的落雷之计恐怕让电脑诚惶诚恐. 不过圣兽这物品却显得鸡肋，不但要打虎只有一定机率，更重要的是收到后只能用一次，所以圣兽也只可以在冷宫乖乖地待着. 名胜也是收集的一种，而名胜的取得方法如上面所述也是通过不同地方的访问交友才会出现的历史名胜，诸如万里长城，卢山，桂林山水等等的著名观光地点，古迹如秦始王墓等等，都体现了三国中的三国.

战斗

三国志七中的战斗是很传统的SLG作战方式，而战前的部署也突出了其有战术的设定，只要占领相关的据点战术便会成功，如正面突破等等，使得敌方士气大幅下降，不过有一点要说的是，在攻守战当中，守城战相对来说十分的少，或者说几乎没有，因为几本上都在野战中进行，因为在野战中有我是有多少部队灭多少部队，剩下的就只是守着完成战术的最后一个据点的部队，也就城的太守或君主，所以这个据点我在玩是没有占领的必要，直接将部队灭了便行，那就是说在野战中的比例比守城战来得很多，如前面所说，守城战出现的几率几乎没有. .

战前所选的策略也更能体现这一点，相信很多玩过三国志七的人都不会选择攻城的相关策略，因为没有这个必要，但战前的策略选择是三国志七战斗的一个特色，若是有鬼谋特技的武将，便可以选更多的策略. 关键是看武将本身的突技与智力，不过我个人十分喜欢神速这个策略，兵贵神速，有这个技能可以省掉不少时间，而且在三国志七中包围武将的高伤中更能突出其实用性. .

名士十选

大家有没有试过用一个什么声望也没有的武将去玩三国志七，当然，多数的初始身份担当为君主以下，这是一个很有意思的挑战，向第一名声进发，作为一个武将当然是不断的内政和战斗去不断地聚积名声，从零到百，从百到千，从千到万慢慢地成为榜上有名的名士，是否有一种感动呢?是否感觉到自己的努力终于得到了该有的回报，其实这名士十选的作用虽然只是一个路过形式，但体现出来的是玩家在三国志七中的发展情况，若是声望达到一定的程度，南北双斗会有圣痕的特技送给你哦，这时如果打虎的话，有一定机率会收到圣兽，不过比较鸡肋，只可以用一次，下次再用的时候又要打虎了，当然是在交友中有狩猎事件，一定机率下发生打虎事件，不过多与武力高的的武将交友会多有狩猎事件. 有兴趣的朋友也可以试一下. .

交友

如前面身份担当所以说的一样，三国志七的交友是一个很有用的系统，其体现为内政与战斗的连携，因为三国志七的战斗是多人围单人的战斗方式，所以交友这个系统可以说是一个战斗的最好补助，在内政方面的除了民心的连携外，若在加上武将的连携，那么其名声与功绩上升数值是一个很可观的数字，其它的诸如其它城市的情报，或什么地方有人才，总之三国志七的交友系统是不得不赞的一个系统.



汉诗大会与武术大会

三国志七最有意思的一个小游戏，排除汉诗大会这些随机因素，虽然汉诗大会依赖的智力与政治力，但曹植出来但基本上你智力与政治力都是一百的话都是曹植胜出，因为我有这个经历. 然武术大会就更加有兴趣，不是为别的，就是可以华丽地享受单挑的乐趣，不过遇到张飞或吕布等人，那就只有求神了，记得有一次我辛苦练出来武力为100的张良（加倚天剑），练得一骑技能，居然被吕布两大技重伤于马下，不得不寒一下，除着流程的发展，配下更多的猛将，这武术大会的含金量也往一个质的上升. 所以这次三国志七的两个小游戏，特别是武术大会是十分超赞的. .

煅练与师事

可曾想过张飞的智力可以达到90以上，吕布之流也能当上军师，不过在三国志七中你可以这样做，当然通过不断的煅练与师事去提升，进一步说，三国志七中没有绝对的智将和绝对的猛将，也许这是一种人性化，但对于我来说. 我十分喜欢这人性化，一切尽在自己的努力中，不说这种与现实中有没有相关，但这系统使得自己所喜欢的三国人物的能力值居然来个大翻转，可谓不得不吐的人心快事. .

民心

民心这次的重要性对于武将来说是十分重要的，奕别是内政人员，民心达到100的时候便会提高很开发值，威望与名声也会增加，相对于民心为0时所增加的副度还是十分可观，更重要的是，煅练与民心是分不开的，想要快速学得一个特技，民心的重要性就更能体现，而且不断的巡察也许会得到意想不到的回报，如人民的献上品等等，这些都是意想不到的，所以说，民心这次体现出来是很重要的. .

兵种与技术

三国志七的兵种是相当的多，有些高级的兵种是通个多样的装备去实现的，如铁骑，每个城市的特征不同，所生产的装备也各不尽相同，而依靠的就是技术. 不过有一点我很不赞成的就是只要武将装备了骑马就已经可以使用整个的骑马部队，其它亦然，其实我想依据每个城市的特征去生产，有多少兵生产多少个装备，这样才算合理，也更能体现城市自身技术的特点，或者三国志七本身要突出的是单一武将在作战时的SLG. .

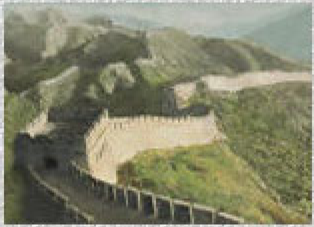


最后

三国志七想说的都说的差不多了，不知有多少人喜欢三国志七，其实三国志七有很多地方都是让人值得津津乐道的，尤其是前面所说的担任军师时的一问一答，也许三国志七已经是一种被抛弃的落后，但当你闲时去用心感受一下，或者会有柳暗花明的感觉.

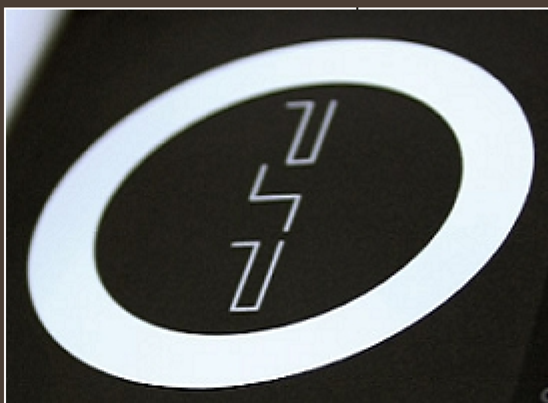
寄语

终于写完了这篇漫谈，其实还有很多废话想要说的（与最后跑题了>_<），但也不说了，因为在这次的漫谈中主要是说一下其三国志七中一些令我十分喜欢的系统和地方，三国志七是一款很耐玩的游戏，不论有没有接触过三国志系列的玩家也可以去试一下和重玩一下，或者可能有新的发现呢.





游戏精彩,游戏封面同样精彩.不同的时段,就有不同风格的游戏,同样,也衍生出各色的游戏封面.在游玩的时候,看上一眼那精美的封面,是不是更让你心旷神怡呢?



Game cover perfection

SFC游戏封面

点击

女神异闻录2～罪

作者：narcissus





PERSONA2·罪（99年，PS） 节选自《转生十五年》，作者：monkeyking

天真的罪”，借用作品的英文副标题来概括这一作的内容再合适不过了。几个幼小的孩子，因为不愿意失去重要的友情而犯下其实并不存在的过失。内心里背负着罪的烙印过了十年以后，已经相互认不出对方的这些孩子再次聚在了一起…这样有些残酷的主题。

虽然主要角色是学生，但已经脱出了校园青春剧的范围。这一作成功描写了年轻人之间那种难以割舍的友情（不是爱情），打动了无数玩家的心，即使是已经不再是学生的人。任谁都有童年的回忆吧？美好的回忆，或者苦涩的回忆…

作为《异闻录》的续集，时间放在三年后，但是剧情基本和前作没有联系。（顺便一提，似乎国内都习惯把这两作叫做“女神异闻录2”，其实“异闻录”只是“PERSONA”这个系列总标题下，第一作的副标题而已。）系统上做了令人咋舌的巨大变动，即使是和同系列的前作相比也像是两个游戏。取消了从来的主观视点，取消了恶魔合体，取消了和恶魔并肩作战的系统，也脱去了“异类RPG”的色彩。各方面，都向着容易为大众所接受的，但也不是那么有强烈个性的RPG靠拢。对于这样的变化玩家的评价是毁誉参半，不过实际的效果则是，PERSONA系列确确实实作为一个独立的标题从正统系列里分化出来，并且开拓了自己独有的玩家群体。作为商业上来说，无疑是成功的。对于系列的老玩家来说，体验一下全新系统的作品，其实也何尝不是一件好事。

系统上，取消了前作为止的合体系统，恶魔的召唤变得比较单调，战斗上合体魔法的威力过于强横也影响了战斗的平衡和趣味性。所以单纯就战斗来说这一作的分数不如前作。不过，制作人所说的，“希望任何人都能够玩得开心，在新的标题下制作的新作品。”这个目标，真正到了这一作才完全得以实现。





主要人物介绍



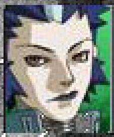
主角：周防达哉　　神格：太阳

《罪》之篇的主角十八岁的狮子座少年，就读珠间榴市七姐妹学园因，其沉默寡言的性格与外貌人气奇高。



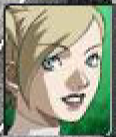
女主角：天野舞耶　　神格：月亮

《罪》的女主角。元气活发的二十三岁大姐姐。父亲是战地记者，殉职。对父亲的崇拜使她也当了记者。《罪》中是到高中采访异常事件



三科荣吉　　神格：死神

父亲在平坂区开寿司店，原春日山高校的番长，被称为“死神番长”。让打架失败的对手脱掉内裤，所以别号“内裤番长”。（只脱男人的）



丽萨　　神格：情人

纯粹的白人，却不会一点英语。全家人移居日本 穿和服，住庭院。言语不时冒出的粤语有印象。又崇拜中国功夫，单恋达哉，痴情地追逐明知无法到达的目标。



黑须淳　　神格：命运

十七岁，精通花语的美少年，正版JOKER，外表秀丽得让女人也自叹不如。故事开始时被控制而成为JOKER，后期在达哉的帮助下摆脱控制而成为同伴。母亲是明星黑须

SHIN MEGAMI TENSEI NOCTURNE 真·女神转生

START

　　在停车场修理机车的达哉遇到同学的挑衅，无意间觉醒了自己的神格（PERSONA）。
不知情的同学却以为是欺负达哉的大好机会，乱入的反谷校长正好为达哉解了围，并扬言要好好教育达哉。校长走后，达哉被告知高见老师为了达哉的进路指导（前途）正在四处寻找他。

　　经过2楼的教员室、2楼走廊、3楼走廊、中庭、停车场的顺序找到高见老师。汗死，一个圈嘛。（老师会询问有关出路的问题，选择进学或就业以及其后的态度决定主角初期能力。）进路决定后，达哉又变回了一贯冷漠的样子，正当老师对达哉回避和人接触会带来不便进行劝导时，丽萨高呼达哉的名字进来了。（老师的言论对丽萨这样的人来讲是错误的。）把老师气走后，丽萨向达哉询问关于校徽带有诅咒的事情，而达哉的无动于衷也在她意料之中。随后丽萨转交给达哉一封通知要他一人来救被绑架的七姐妹学院女生的信，落款是春日山高校老大（^_^）三科荣吉。
明知道达哉不会带自己去的丽萨借口带路硬是和达哉一同前去了。

　　另一方面，被荣吉绑架的女生华小路雅正在那里大吃大喝。（荣吉还是很绅士的嘛。）她来这里的目的完全是为了调查纹章诅咒的事。随后赶来的达哉和丽萨对荣吉进行针锋相对的交涉，而丽萨更是一口咬定荣吉内裤老大的外号（汗）。因为被丽萨连番嘲笑的荣吉爆发了自己的PERSONA，战斗中，丽萨和达哉也接连引发出了自己的PERSONA。三人的激战以相继失去知觉告终。昏迷中，达哉似乎想起了什么，神社的印象从心底浮现（这是重要的剧情关键）。

　　如梦如幻，三人仿佛到了另一个时空。在他们面前出现了一个神秘的人





物－弗雷莫。他向达哉等人解释了有关PERSONA的疑问，并警告众人－－－－－在这个城市，传闻会变为现实。

在雅等人的呼唤下，三人陆续醒来。三人对于梦中的一切感到怀疑，于是决定检验传闻是否真的会变为现实。当时的高校生里流行一个召唤JOKER的仪式，用自己的手机给自己打电话，如果通了就是JOKER在接听，可以满足打电话的人一个愿望。

于是他们决定用这条传闻来证实。荣吉称自己没有带手提电话而转由丽萨代替。

丽萨等人按照传说的仪式进行，没想到召唤真的成功了，JOKER如约而至要大家提出愿望。大家惊讶得忘记了说话－－－－根据传闻，JOKER出现以后不立即提出愿望，就会被JOKER变成影子。
于是，JOKER吸取了荣吉得朋友的生体能量，让他们变成了影子人类。

愤怒的三人联手上前与JOKER交手，战斗期间三人的力量甚至融合成威力更大的合体魔法。无奈JOKER太强大了，他召唤出自己的PERSONA一举打倒三人。胜利后的JOKER扬言要为当年的事复仇，众人却莫名其妙。JOKER大失所望，决定先放过众人，等大家回忆起当年的罪，那时候再来复仇。

JOKER留下花语为复仇的黄玫瑰，并声称今后会不断派来恶魔行刺（这就是此后5人开始遇敌的原因）然后离去。达哉等为了对抗JOKER走到了一起，并且由雅的口中得知关于武器的流言。

众人赶往平版区的食品店，没想到老板娘一口否定有武器出售。无奈的众人只好四处乱逛，无意间发现了荣吉父亲的寿司店。没想到荣吉非常怕自己合计格斗18段的父亲，他想串通达哉撒谎蒙骗父亲。达哉的不配合换来了谎言当场戳穿，丽萨高兴地看着一脸窘迫的荣吉。 在一家三流侦探所里，达哉等人委托探长调查食品店武器的传闻。再回到食品店后，老板娘终于承认并且提供达哉等人武器。 得到武器的三人还来不及好好打量一番，雅就





前来告知有人看到反谷校长和一个带面具的人一同出现的消息。众人摩拳擦掌，奔赴七姐妹学院。

三人赶到学校，发现传说中只有幽灵出现才会响的大钟响起。紧接着一女生突然发病，脸被毁容。学校里流传的“持有七姐妹学园校徽的人会被诅咒”的流言变成了现实。三人怀疑与JOKER有关，直奔反谷校长室。在校长室里，达哉等人遇到了前来采访校园异灵时间的舞耶和黛。众人一阵寒暄后决定一同外出调查，不料从校长室外杀进了两只怪物。本想保护舞耶和黛的达哉等人却意外发现原来舞耶和黛也具有召唤PERSONA的能力，两人轻而易举的消灭了怪物。由此五人做了进一步的了解，认为打碎所有的校徽或许能把学院从校徽的诅咒中解放出来。

打碎了全部教室（一楼、两楼、三楼各两个）的校徽后，达哉等人来到教员室。向高见老师解释后又将教员室的三个纹章打碎。令人失望的是，根本没有什么事发生。正当众人沮丧的时候，反谷校长变态的声音从广播响起。他叫嚣着要教训在学校四处破坏的达哉等人，扬言在顶层钟楼等着达哉去。

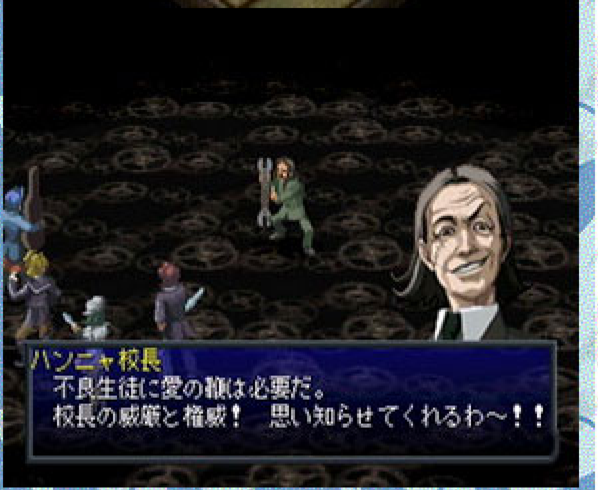
众人突然反应过来------大钟的钟面就是最后一个校徽。

向老师们打听钟楼的钥匙，却毫无头绪。达哉转而去校务室找校工询问，一阵东翻西找之后（到其他人这里都搜索一遍），终于发现原来钥匙就在校工身上。（途中在2－B得到传言妖怪花子的消息，回侦探所传播可以在校园里随机遇到，然后返回得到消息的学生处，可以得到奖励。）
赶到钟楼后，众人赶到气氛怪异。就在荣吉大言不惭的时候，在他身后出现了死去教员疆原的幽灵（疆原＝黑须醇的父亲），随后在一阵大笑中JOKER和校长一同出现。几句话之后，荣吉和达哉跳上齿轮和反谷校长展开对决。

BOSS战：ＬＶ７?ハンニャ校長?ＨＰ：６６２

特技・魔法?暗黒ヤング伝説／なんせドリル／さぶさぶドリル／アンダードリル





轻松战胜后，JJOKER留下花语为战争的花离开，反谷校长转身从破碎的大钟跳下（四楼，不死才怪。）而达哉也不忍心告诉随后而入的学生真相，骗她说校长还活着。（这里如果说校长死了的话就真的死了。说还活着的话，流言的力量会在后来令校长复活。）

看着欢天喜地跑出去的女生，众人一阵沉默。似乎想起了什么，达哉等人决定去找雅问问线索，荣吉也提出想去春日山学院看看。

众人四处寻找雅，却怎么也找不到。最后在梦莲区的食品店得到雅在星座娱乐城的消息，达哉等人立即赶去。在一楼的舞厅里居然遇到达哉从前的同班同学杏奈，可惜她已经颓废得不像样子了。黛上前一把夺过她手中的香烟，劝告她这样会后悔的。但是杏奈不肖一顾的离去，见此状况，旁边的恶少们纷纷跳出来准备教训黛。没想到他们都是春日山高校的学生，荣吉当然十分得意的喝止他们。出乎他意料的是，恶少们居然不认他这个老大，说春日山已经有了比荣吉更强的老大杉本了，现在就在三楼。愤怒的荣吉不顾一切的直奔三楼，达哉等人也得知雅也在新老大杉本的手里，当然立即赶上支援。

凭着三楼的一间房间里找到的假面，达哉等人混进杉本的秘密俱乐部。眼前出现的是因为雅被刀子威胁，而甘愿被围攻的荣吉。恶少们告诉荣吉眼前的胖女孩就是他青梅竹马的恋人华小路雅，并纷纷嘲笑他。（注：荣吉和雅的“恋情”发生在小学生时代。两人后来分开没能再见面。多年以后雅已经成了现在的胖女孩。她认得荣吉但荣吉已经不认得她了。自惭丑陋的雅隐瞒了自己的真名，就为了呆在荣吉身边。直到这里，她的真名才被不良们揭穿。）

没想到荣吉丝毫不介意雅的容貌，反而甘心为她忍受殴打。见此情况，丽萨准备冲上去帮忙。却被了解荣吉的达哉拦住，因为荣吉就是一个勇于独立承担的男子汉！(选择“就这样看着”后期可以得到荣吉专用的PERSONA改)



果然，恼羞成怒的杉本抛下雅挥刀刺向荣吉，却怎么也没办法让他屈服。荣吉一次次站起，他不屈的意志反而让杉本和喽喽们吓得目瞪口呆。（注：杉本借用了传闻的力量，通过学生会在学校里传播“杉本老大比荣吉老大更厉害”。由于传闻成了现实，作为新任老大的杉本，的确比荣吉更强。但是荣吉竟然宣布辞去老大的职务，从而使得这条流言无效了。）（荣吉的台词：“你这蠢货！杉本老大比荣吉老大更强，并不等于杉本比荣吉更强呀！”就是这个意思。）辞去了老大职务的荣吉一拳打倒了杉本。

在达哉等人的逼问下，杉本道出自己的所作所为是春日山高校的学生会长康夫指示的。从种种迹象表明，JOKER很可能已经和他接触过了。于是达哉等赶忙向春日山高校出发。

从春日山高校的同学口中得知康夫会长在地下室。（先去3－1教室，然后再打听）地下室门内传出会长的声音，丽萨和荣吉毫不犹豫的直冲进去。却发现只是个对讲机罢了。会长通过对讲机说着不阴不阳的话，受不了刺激的荣吉愤而砸掉了对讲机，却被丽萨大骂失去了唯一的通信手段。舞耶上来打圆场，只要顺着防空壕就能找到康夫会长了。（进去以后就不能立即回头了，这里没有出口，反复进出会引发剧情。）

这条防空壕大概是很久之前的遗物了，里面到处是僵尸士兵和满地的毒沼。达哉等人在里面绕了一圈又一圈也没找到出口，大家都感到精疲力尽了。舞耶提议先休息一晚。深夜里，累坏的伙伴们都进入了梦乡。舞耶起身换值夜的达哉，一直鼓励大家的她也终于露出了绝望的表情。她掏出身边的布偶，笑着对达哉说着这个布偶的故事。达哉也拿出了自己视为珍宝的打火机，难得的笑容在他脸上浮现。不好意思的他慌忙离开舞耶，思绪回到了他的少年时代。而舞耶也通过打火机上的字似乎想到了什么…………

第二天起床的时候，难得达哉还在睡梦中。丽萨对熟睡中达哉的天真脸庞赞叹不已。在达哉的配合下，舞耶向大家说明出了从这里脱困的方法。通过黛





对四周照相而找到了突破镜子魔力的途径，众人终于脱困。

春日山学校内一片喜气洋洋，原来是学院祭开始了。达哉等打听到康夫会长在体育馆，便立即动身前去。同样是从春日山学生手中拿到面具，众人这才被允许进入。眼前的景象触目惊心，康夫正在利用骷髅吸收学生们的能量。看见前来阻止自己的达哉等人，康夫急忙逃出体育馆

ＬＶ１４?生徒会長?ＨＰ：７４０

特技・魔法?マハガル／スリープスペル／ブフーラ／ディアラマ／雄叫び

尾随康夫追到校舍顶楼，康夫妄想再次利用对讲机愚弄达哉，却被达哉一眼识破。眼见大势已去，康夫召唤出自己的PERSONA和达哉等对决。（康夫：暴力是不好的……）

轻松战胜康夫后，从他的手里抢到了JOKER使用的骷髅。原来康夫也不过是别人手下的走卒，他听命于假面党四天王之一的公主。随后出现的公主更是瞬间抢回了骷髅，但是细心的黛发现公主就是杏奈！正当双方对峙时，康夫莫明被火焰烧死，紧接着一声大笑，假面党的另一名头目狮子王也随之出现。舞耶对突如其来的大火异常恐惧，害怕的瘫坐在地上。在对达哉等人进行嘲讽之后，两人消失在空气之中。

达哉四处打听假面党的消息，可是假面党仿佛人间蒸发了一样。众人走遍了所有的眼线，就是找不到半点蛛丝马迹。无意间，有关丽萨成为明星的消息传遍大街小巷。众人回到侦探所（把平版区，莲花台，梦莲区，港南区的所有情报屋都去一遍，才会发生剧情），发现海报上的女子和丽萨十分相似。和探长商量之后，众人决定到穆大陆一探究竟。

穆大陆里人山人海，许多梦想成为明星的少年拥挤在大厅。达哉等人好不容易走到四楼。在那里的两个演唱组成员正在排练，她们希望丽萨能加入，丽萨要求晚点汇合了。演唱组失望的离去，临走时留言她们会去作节目。达哉等人决定前去看看有什么线索。





达哉他们赶到非常奇怪，也跟着去音乐堂。穿过诡异的青木公园，靠收买工作人员拿到工作证混进了后方的工作室。走遍了整个后台，终于在一间房间内听到了丽萨的声音。

原来银次也是假面党的人，他通过花言巧语企图诱骗丽萨加入假面党。而达哉因为相信丽萨自己有分辨能力而没有阻止。演出顺利的进行着，丽萨的歌舞充满活力，演歌厅人声鼎沸。这让丽萨感到万分自豪。一曲唱罢，假面四天王的布王子出现了，丽萨一眼就识破他就是银次。而四天王的另一名狮子王也狂笑着出现，他狂妄的宣称在会场安放了足以毁掉一切的炸弹，而王子则向达哉发起了挑战。时间紧迫，尽管王子十分强大，但是在求生意志旺盛的达哉等人面前还是败下阵来。（选择就这么看着，后期得到丽萨专用的PERSONA改）

LV24?プリンス・トラース?HP：1223

特技・魔法?マグナス／マリンカリン／メディア／蜃気楼／暗黒マハマグナ

不甘于失败的王子吸收了演唱组成员的能量，消失在空气当中。众人在东北房间的衣柜里找到记载假面党下次活动的笔记后，千钧一发的逃出了野外音乐堂。

面对熊熊的大火，舞耶又表现出极度的恐惧。众人手足无措，达哉突然打了舞耶一个耳光（汗），然后一字一句的说道：我会保护你的。舞耶深受感动。（这叫物理性休克疗法……－_－）

为了分析狮子王留下的笔记，黛带着大家去找擅长电脑的真理子。经过推理，真理子认为假面党的行动是以七姐妹学院为中心，用黄道十二宫的形式进行的。而下次的爆破会在平坂区进行。事不宜迟，众人立刻赶去平坂区阻止假面党。

种种线索表明，假面党最有可能在平坂大厦（スマイル平坂）安放炸弹。达哉他们潜入大厦四楼的女厕所（看选的地方），舞耶为了稳定情绪而向达哉借了打火机点燃了一支烟，丽萨感到十分吃惊。正说着，打扫的阿姨发现了达



哉等人。为了摆脱她和抓紧时间．众人兵分四路，只留下荣吉和打扫阿姨蘑菇。

　　达哉等人分头对整幢大楼进行了地毯式的搜索，但是却没有找到引爆器（分别在3F找到舞耶，1F的入口找到丽萨，B1F的东南方找到黛再回到开始的4F女厕所（[女子トイレ]）。众人回到四楼和荣吉汇合，不料却发现引爆器就在阿姨的头巾上（…………），原来是阿姨从男厕捡来的。正当众人要拆除引爆器的时候，旁边的包厢（…………）传出了猥琐的笑声。假面党早就在这里布下了埋伏，带头的是个自称为转生战士伊修金的少女和他的仆人恶魔贝鲁弗哥尔。看到不过是个孩子，达哉等完全无视他而只顾着拆除了引爆器。正当众人长舒了一口气的时候，伊修金却拿出了另一个遥控引爆器，并且口口声声的要至人于死地。听到这里舞耶非常气横，上前就是一记874。恼羞成怒的伊修金发动了PERSONA。

ＬＶ２３?イシュキック?ＨＰ：１６５６

特技・魔法?マハガル／マヒひっかき／マハガルーラ／ザンマ

ＬＶ２４?ベルフェゴール?ＨＰ：１７７８

特技・魔法?グライバ／マカカジャ／ポイズンブレス／ギガンフィスト

　　孩子就是孩子，即使有恶魔贝鲁弗哥尔的帮助，伊修金还是轻易被打败了。解除了平坂大厦的微机后，真理子发来了第二个信息－假面党的下一个目标是梦崎区。

　　进了梦崎区的GOLD健身馆，舞耶找到了自己的朋友芹沢丽，劝告她快点离开这里。但是她就是不相信，但是从被打破的拳击沙袋里掉下的炸弹还是把她吓走了。达哉等人搜素了整个健身馆，历经了两个陷阱（荣吉真可怜），终于在三楼的男子找到了遥控器和托宣。这时候突然闯进来一名男子，看到达哉等人后立刻退了出去。荣吉怀疑他是假面党的刺客，众人又追着回到一楼拳击室。





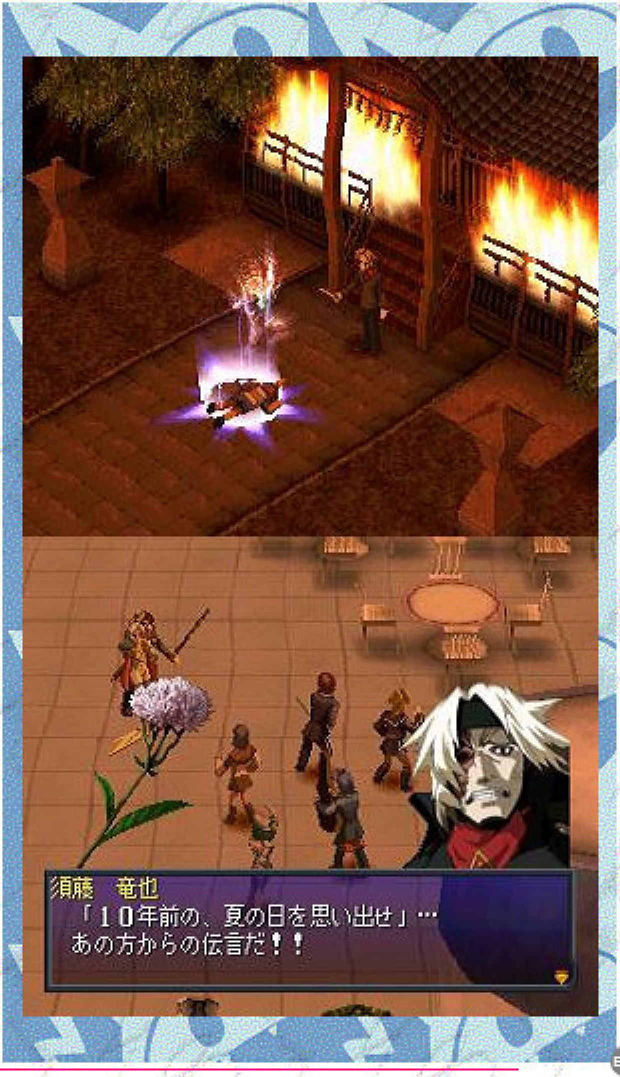
果然，这名美男子也是假面党的人。正当他要和达哉等人动手的时候，芹沢丽又出现了。原来这名美男子骗走了她的结婚资金，愤怒的芹沢丽召唤了PERSONA，两人闹着跑出了房间。丽的搅局让众人松了一口气。经过研究，舞耶认为这次的托宣像是陷阱，但是无论如何为了阻止假面党的破坏，众人还是向空中科学馆进发。

在科学馆里意外的遇见了做假面打扮的冈村等人。还来不急寒喧，狮子王的声音就传了出来，原来这个疯子放火准备烧掉整个科学馆。舞耶为了拯救众多的孩子，克服了对火的恐惧，带领大家一同在科学馆里寻找被困住的孩子。（共五间房间有孩子，一到三楼不会遇敌，四楼开始遇敌，因为有时间限制，所以最好使用减少遇敌率的道具。）在寻找孩子的过程中，达哉听到了熟悉的哭声，原来是平坂大厦的伊修金。她也被大火困住了，生命垂危。舞耶奋不顾身的跳下，众人用绳子将伊修金救起。

在拉舞耶的时候，绳子因为不堪重负绷断了（真是老套。）达哉伸手去救，可是还是慢了一步。危急中，达哉召唤了PERSONA。时空倒转，好像很久以前就上演过相似的场景。年幼少女的哭喊声，少年发狂似的笑声，烈火焚烧的朽木声震破天际。倒在地上的年幼达哉觉醒了PERSONA…………

救出了所有的孩子后，达哉等人也赶到了顶楼，发现狮子王已经打倒了冈村，还挟持了向他求助的伊修金。狮子王拿出遥控器，起爆了已经被拯救的平坂大厦和GOLD健身馆。达哉等指责他背信弃义。完全发狂的狮子王摘下面具，露出被灼伤的脸－须藤龙也。（就是前面场景中放火的少年）舞耶向询须藤龙也询问JOKER真正的目的，疯狂的他叫嚣着要让人类升华，成为新人类然后演化为神。

面对如此疯狂的言论，达哉等人面面相觑。须藤丢过来一朵花，说到：“那个人要我转告你们[还记得10年前的夏天吗？]”。听见这话，丽萨好像记起了什么，追问JOKER是否是大姐姐，须藤还来不及回答，就从裂开的楼面



摔了下去。

时间紧迫，为了带领大家逃离这里，舞耶提议使用科学馆的飞艇。当然，驾驶工作也由自称天才的她一手包办。在一次小小的失误后，舞耶顺利地开动了飞艇，从快要爆炸的科学馆逃了出来。

ＬＶ２９?キング・レオ?ＨＰ：２０６７

特技・魔法?アギラオ／アギダイン／マハラギオン／タルカジャ／暗黑狂焰乱舞

可惜好景不长，依然幸存的须藤还是破坏了飞艇。为了拯救孩子，双方展开了一场生死大战。

打倒须藤后，他在一阵妄言中死去。时间紧迫，舞耶等人决定带着孩子跳下飞艇。终于在飞艇爆炸之前，脱离了险境。劫后余生的众人非常兴奋，真名为灯的伊修金也决定重新上学成为一名漫画家。这时候，芹沢丽打来电话说因为有传闻说是5个人进行的爆炸案而正在四处通缉。聪明的舞耶决定依靠孩子们以流言对流言方式对抗，安全起见，大家还是决定分头去侦探所汇合。临别前，舞耶向丽萨询问刚才她叫的“大姐姐”的情况，但是丽萨拒绝回答，并执意要和达哉一起行动。

回到侦探所，除了舞耶外大家都到了。达哉等人意外发现伊黛尔老师也在侦探所。从旁边的电视里得知，对达哉等人的嫌疑已经被澄清了。但是还没高兴多久，听到接下来新闻的伊黛尔老师突然大叫：最终步兵军团果然是存在的。这时舞耶也来了，只是神情有些怪异。看到被吓了一跳的众人，伊黛尔老师解释道：所谓的最终步兵军团是第二次世界大战期间，德意志投降时，希特勒秘密潜伏的精英部队。他们是由希特勒怨念所开发的集合各种高科技的兵器和基督教徒之血的强力圣遗物的疯狂军队。现在电视所播放的消息，就是最终步兵军团要复活的前兆。而整件事情早就在黑崎、须藤和她所研究的，玛雅文明所遗留下的托宣里预言过了。这本托宣还宣称人类的文明是由外星人所开创的，





珠间琉市正是玛雅文明的开源地。但是玛雅文明在后来的宇宙大战中被毁灭，只留下这本托宣，而假面党应该就是和这些事情有关联的人所组成的。

但是丽萨却并不同意伊黛尔老师的话，她要求大家去荒谷神社去。在那里，她会告诉大家有关假面党和JOKER的真相。到神社后，丽萨向众人提起了有关过去死于神社火灾的少女幽灵的传闻，而这件事其实就是达哉等人做的。闻言荣吉大吃一惊，脑海里模模糊糊也有了点印象。舞耶这时突然讽刺到：哼~~好象很有深的原因在呢。如果有犯了什么错，还是早点说出来，那样比较舒服点 。众人诧异于舞耶异样的语气，突然，大家又来到了弗雷莫的狭间世界。弗雷莫让达哉等人去岩户山的镜之泉，这样能让众人恢复记忆。

镜之泉果然具有神奇的魔力，配合丽萨的引导，达哉等人逐渐想起了童年的往事。原来所谓的假面党根本就不是托宣里所预言的那样。真正的假面党是幼年时的达哉、荣吉、丽萨和另一个戴黑色假面的孩子所创立的。他们在游戏过程中结识一位被称呼她为“大姐姐”的少女，而所谓的“PERSONA”也是由这位少女所提出的。后来少女因为暑假结束要离开达哉等人，达哉等人不愿意，就把这位少女关进了神社，却因此让少女丧生于随后发生的神社大火，感到害怕的众人把面具藏在岩户山的秘密基地里，因为大家都是戴着面具游戏的，所以彼此都不认识。奇怪的是，大火过后却没有在神社里找到少女的遗骸。

接着丽萨根据狮子王有关JOKER对女神的阐述推断，JOKER就是当年戴黑面具的少年－黑须淳。正说着，舞耶突然对众人发动了PERSONA。正当众人莫名其妙的时候，又一个舞耶出现了，紧接着JOKER也现了身。原来刚才和众人一起行动的舞耶是假的，但是JOKER确实就是黑须淳！他因为大姐姐的死决定向达哉等人报复。

ＬＶ３８?シャドウ舞耶?ＨＰ：２５８２

特技・魔法?アクアダイン／ダイヤモンドダスト／マハンマ／ダークティメ





ション／毒ひっかき

打败了影子舞耶后，舞耶纠正了刚才丽萨的话。原来她就是那个大姐姐，但是并没有死于那场火灾（就是前面回忆里被达哉所救出来的）。众人都失去了当时的记忆，淳被虚假的记忆所蒙骗，认为他们杀了舞耶。通过和在镜之泉残留的舞耶幻影交流，达哉等人决定把淳从虚假的记忆里拯救出来。

弗雷莫帮助恢复记忆的达哉等人解放了各自的PERSONA，并告知世界即将毁灭，时间刻不容缓。（以前选择正确的话就能得到各自的PERSONA改）

刚从岩户山出来，耳边就响起了震耳欲聋的轰鸣。空中竟然出现了绘有巨大纳粹标志的飞行器，加上公路上的四足机器人，浩浩荡荡地开赴一座山头。这时候伊黛尔老师也打来了电话，告知那些机器奔赴的地方就是是玛雅文明的遗迹－蜗牛山。

众人赶到蜗牛山，最后的步兵团已经占领了上山的索道，大家只好亲自运动运动小腿了（笑）。达哉等发现阶梯前也有最后的步兵团设置的关卡，性急的黛提议正面突破，达哉为了节约时间采纳了黛的建议。（在这里可以选择迂回和正面突破两种前进方式）

众人到达半山腰的豪杰寺，发现主持已经被最后的步兵团包围了。达哉等见义勇为，上前为他们解决了困难，并从主持口中得知黛的前辈藤井俊介也在山上。得知这个消息的黛十分担心，于是大家立刻告别主持往山顶出发。离开之前，舞耶在角落里发现一朵蓝色的花，她把花悄悄地塞进怀里。

就在到达目的地的最后一个山道，黛终于看到了自己不愿意看到的一幕，她的前辈俊介已经倒在了血泊之中。俊介对能见到黛最后一面非常欣慰，鼓励黛不要放弃梦想，让她用自己的照相机继续拍出更好的作品。看到黛伤心的样子，俊介要求黛收起哭丧的脸，含笑离开了人间。黛很快收拾了悲痛的心情，为了俊介，为了自己，她要继续记者的生涯。（在这里选择“彼の思いを无驮にする气か”能得到黛的专用PERSONA）





在山顶的卡拉格尔遗迹，最后步兵团已经把JOKER手下的神组成员屠杀殆尽。留守的圣枪骑士团通过呼吸信号发现了大家，被包围的众人只好分头对付三名圣枪骑士。圣枪骑士实力强大，并且拥有封印众人PERSONA能力的武器。达哉和舞耶好不容易才打倒骑士11号，已经浪费了不少时间。

达哉等人强行突入了卡拉格尔遗迹，在前进途中救出了不敌圣枪骑士团的四天王杏奈。这时候出现了另一个影子黛，为了节约时间，黛和杏吉奈留下对付影子，达哉等继续赶路。

遗迹内充满了JOKER，也就是淳的怨念。在行进过程中，达哉不时看到淳虚假记忆的幻象，这让达哉更加坚定了拯救淳的信念。

达哉到达遗迹最深处，发现纳粹德意志的邪恶统帅希特勒已经复活了！他率领的圣枪骑士团和JOKER以及四天王最后一人皇后正在针锋相对的交涉。在对峙过程中，JOKER召唤了玛雅文明最后的遗物——时间的圆环。圣枪骑士团的团长上前准备杀死并且抢夺JOKER手中的水晶骷髅天，但是皇后奋力推开JOKER，自己死在了团长的枪下。得到水晶骷髅的希特勒丢下JOKER，自己出发去时间的圆环了。

看到留下的达哉，已经处于精神混乱JOKER终于崩溃了。他召唤出自己的PERSONA，准备大开杀戒。看到这个情形，达哉等只好决定先打倒发狂的JOKER再说。

ＬＶ４５?ジョーカー?ＨＰ：２８１６

特技・魔法?妖花烈風／徒花一閃／狂い咲き／八重咲き／百花繚乱／ハイプレッシャー

JOKER的实力依然强大无比，但是在保经磨难的达哉面前，JOKER还是失败了。但是失败的JOKER并不认输，他再次强化了自己，召唤了新的PERSONA，合体成为天使形态，众人只好再次和他交手。

ＬＶ４６?エンジェルジョーカー?ＨＰ：３４１７





特技・魔法?ジオダイン／ハマオン／アルファブラスタ／聖王光臨剣

在随后赶来的黛的帮助下，达哉终于将天使形态的JOKER打倒了。舞耶也乘此机会告诉了JOKER真相，并且将自己带来象征希望的蓝色花朵送给了JOKER。由此清醒过来的JOKER变回了淳。正当大家欢欣鼓舞的时候，一股强大的力量出现。原来赋予淳JOKER能力的幕后黑手就是淳的父亲橿原明成。他企图再次引诱淳和众人作对，但是清醒的淳不愿意再和达哉、和人类为敌了。恼羞成怒的橿原夺走了淳的能力，消失在空气中。

从遗迹出来的众人再次被弗雷莫带到了记忆的狭间，这次弗雷莫告诉达哉只要到连接过去，现在，未来的时间的圆环就能解除世界的危机了，并且赋予了达哉等人最后的力量，大家获得了自己神格的最终PERSONA。因为知道淳也是应该参与这次事件的，黛提出将自己的神格力量转给失去神格的淳，自己要作为一名记者继续战斗。弗雷莫同意了黛的请求，将黛的PERSONA能力转给了淳。

为了进入时间的圆环，淳告诉大家必须拿到控制元素力量的四个水晶骷髅才行。为了拯救世界，达哉等踏上了最后的征途。达哉等人赶往分散在珠间琉市的四座神殿－－金牛宫、天蠍宫、獅子宫和宝瓶宫。丽萨、荣吉、达哉、淳也先后遇到了代表自己的弱点和性格的阴暗面的影子，但是大家都克服了自己的弱点，拿到了象征元素力量的水晶骷髅。（攻打四神殿的顺序无所谓，所谓的相生相克也感觉不到。）

ＬＶ５２?シャドウギンコ?ＨＰ：３４２３

特技・魔法?アクアダイン／マハマグダイン／マカラカーン／魅惑のダンス／暗黒マハマグナ／闇のフォーミーラバー

丽萨终于向达哉进行了表白，要和舞耶公平竞争…………

ＬＶ５２?シャドウ栄吉?ＨＰ：３７１１

特技・魔法?マハアクダイン／マハムド／マリンカリン／闇の審判／暗黒マ





ハアクエス／血のディボーズ

荣吉终于和减肥成功的雅相聚了（大姐，怎么做到的？小弟253一个。）

ＬＶ５３?シャドウ達哉?ＨＰ：３５９０

特技・魔法?アギダイン／マハラギダイン／フレイラ／フレイダイン／ギガンフィスト／ダークノヴァザイザー

达哉坦白了自己对淳的感情（不是BL啊），大家的关系更和睦了。

BOSS：

ＬＶ４８?ロンギヌス５?ＨＰ：２５００

特技・魔法?MG３４／ガイスティブブリッツ／ロンギヌスコピー／マハラギダイン／バルザック

ＬＶ４８?ロンギヌス６?ＨＰ：２５００

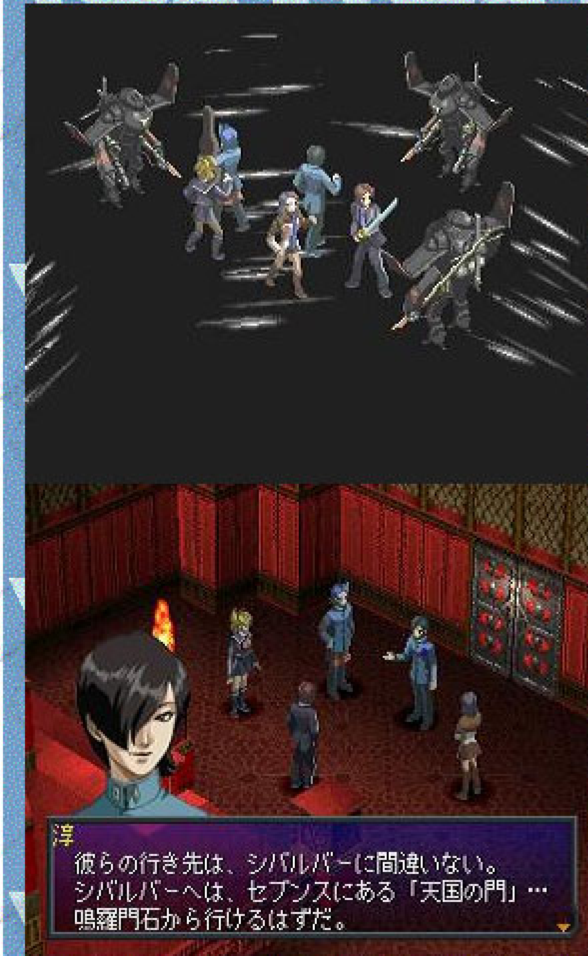
特技・魔法?MG３４／ガイスティブブリッツ／ロンギヌスコピー／マハマグダイン／ドルミナー

ＬＶ４８?ロンギヌス７?ＨＰ：２５００

特技・魔法?MG３４／ガイスティブブリッツ／ロンギヌスコピー／マハガルダイン／プリンパ

淳坚定了自己的信念，并且得到了更为强大的PERSONA力量（装备淳专用的PERSONA战斗后强制变异）。

得到四个水晶骷髅后，舞耶接到了有关伊黛尔老师和四天王之一的王子在一起的电话。从淳的口中大家得知冈村真夜老师和淳父亲一起研究过托宣，淳的父亲曾经在托宣里预言叫会有一个叫“MAYA”的女子死去，当托宣实现时，真夜（她的名字就是MAYA）就会死去。舞耶有点担心冈村老师，当得知通往时间回环的“天国之门”就是鸣罗门石的消息，大家目标明确，七姐妹学院！



在赶往七姐妹学院的路上，达哉听到了奇怪的传闻，反谷校长又出现了。莫非他真是小强转生？

在学院里达哉果然发现了自称已经反思的反谷校长，同时他也凭借打倒两个最后步兵团的喽罗再次成为学生们心目中的英雄。虽然事情有些蹊跷，但是达哉等人也没有时间慢慢研究了，大家迅速赶到中庭的鸣罗门石。

中庭的鸣罗门石散发出异样的气氛，面对这连接时间圆环的天国之门，达哉毫不犹豫的上前触摸，众人的身影消失在一片夺目光芒中。

恢复知觉后，大家发现了一条纳粹的皮艇。自认为对操作交通工具有天赋的舞耶又吵着要驾驶皮艇，不过和上次的飞艇不同，她的驾船技术把大家吓得魂飞魄散。数次碰壁后，吃足苦头的舞耶也只好乖乖改让达哉驾驶。

达哉驾船小心翼翼的在参差的礁石群中不断闪躲，如此险要的河流真不愧是天河……再加上不断袭来众多妖魔更是让大家应接不暇。好不容易妖魔不再出现了，还没等喘口气，耳边传来湍急的水流声。大家面面相觑，不会是…………眼前出现的景象让大家对自己的直觉真是哭笑不得，果然是瀑布，众人哀嚎着被冲下悬崖。

而是命大，众人并没有受什么伤。稍稍整理了一下，大家又向前进发了。

没多久，达哉面前就出现了一座金色的建筑物，这就是时间的圆环。众人对如此轻易就到达时间的圆环感到有点诧异（这不是贱嘛），正当大家对这是不是陷阱而争论不休的时候，性急的荣吉直接冲了进去。达哉等人也只好放弃怀疑，跟着进入了时间的圆环。

进入后大家又一次对自己的直觉感到自豪，时间圆环里果然到处是陷阱。毛躁的荣吉更是因为触动激光机关而被丽萨一阵好打（笑），大家只好充分发挥了自己的运动天赋逃离陷阱。

在被警告不得随便触碰任何不明物体后，荣吉只好老实地跟在众人身后继续前进。大家越往里行进，越是对这座玛雅人的遗迹充满了敬佩之情。时间圆





环结构复杂，道路交错，真称得上曲径通幽。更令人惊异的是，舞耶和淳居然先后在遗迹房间内看见自己的童年生活片断，大家也得此看到了因为要采访工作的舞耶父亲把少女舞耶独自留在神社和幼年淳苦苦等待自己父母的苦闷和无奈之情。

　　面对真实的自己，舞耶已经能勇敢面对了，她立下了追循死于采访过程中的父亲而成为记者的愿望。而淳则不能控制地流露出害怕的表情，好在他很快就振作了起来，大家才能继续在时间圆环中探索。

BOSS：

ＬＶ５５?ロンギヌス１?ＨＰ：６０００

特技・魔法?ＭＧ３４／ガイスティブブリッツ／ロンギヌスコピー／ニュークリアミサイル

ＬＶ５４?ロンギヌス２?ＨＰ：５０００

特技・魔法?ＭＧ３４／ガイスティブブリッツ／ロンギヌスコピー／雷の洗礼／催眠波

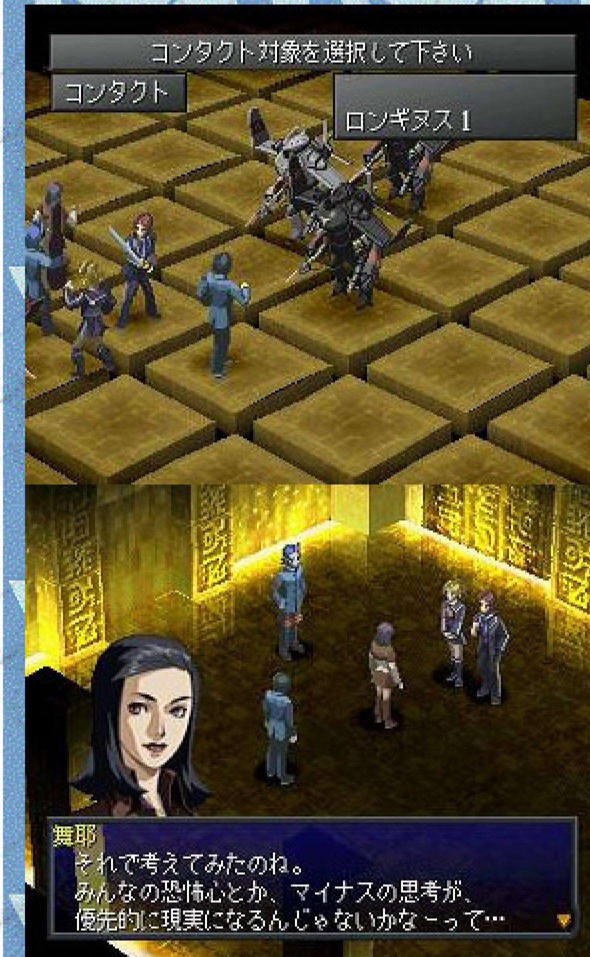
ＬＶ５４?ロンギヌス３?ＨＰ：５０００

特技・魔法?ＭＧ３４／ガイスティブブリッツ／ロンギヌスコピー／ダイヤモンドダスト／蜃気楼

ＬＶ５４?ロンギヌス４?ＨＰ：５０００

特技・魔法?ＭＧ３４／ガイスティブブリッツ／ロンギヌスコピー／フレイダイン／マリンカリン

　　往返于相似的房间，面对层出不穷的机关，途中还遭遇了圣枪骑士团最后的四名成员，大家无论是精神还是肉体都感到疲惫了。荣吉和丽萨都在抱怨为什么还找不到回复之泉让自己休息一下，正说着呢，大家居然在刚发现的房间里发现了回复之泉！这难道还是直觉？已经无法忍耐的荣吉和丽萨不顾淳的劝告，毅然闯入了两间房间。担心两人的达哉等人决定分头追赶，淳和达哉去找



荣吉，舞耶去找丽萨。

进入房间，淳和达哉没有发现荣吉。正当两人感到奇怪时，两边的墙突然向开始向中间移动，果然又是陷阱。两人拼命想挡住墙的移动，但是墙依然缓慢而坚决地向两人靠拢。绝望的两人万念俱灰，心里唯一想到的是为什么没在陷阱里看到荣吉呢？此时机关又突然停止了，达哉和淳一愣，脑海中一想到机关，墙又开始移动。这么一来又把两人吓得忘记了机关，墙才退回原处，达哉和淳立刻从房间内逃了出去。

一出房间，荣吉和丽萨好好地站在眼前。从他们精神抖擞的样子和言语中，达哉得知他们的确是到回复之泉修整过了。可是为什么达哉和淳进去是陷阱呢？正思考着，舞耶从另个房间被扔了出来，她也遇到了机关。大家把自己的遭遇一交流，舞耶的怀疑得到印证。她向众人说出了自己的推断：在这个建筑中，大家的想法就会成为现实！

大家听到这个大胆的推论十分吃惊，荣吉和丽萨却自作聪明起来。一个在嘴里不断嘟囔自己是明星，一个对着达哉说达哉喜欢我，还向达哉询问是否成了现实。一贯冷漠的达哉当然还是无动于衷了（爆笑，我选择的是说喜欢，丽萨高兴地接受了舞耶的推论）。

很明显，荣吉和丽萨的想法没有实现。面对大家怀疑的眼光，舞耶继续说着她的推论。她认为，在这里应该是大家的恐惧心和负面的情感会优先转化为现实。说完舞耶进行了一个小试验，果然出现了她想到的东西（没看清楚是什么）。

看到舞耶试验的成功，大家互相警告不要想自己最害怕的东西。可是偏偏不随人愿，墙壁上突然钻出了一个金属人，大家定睛一看，这不是荣吉的老爸嘛？原来单细胞的荣吉最害怕的是自己空手道、柔道和搏击都出神入化的父亲呀。

BOSS：



ＬＶ５９?メタル・ダディ?ＨＰ：４７７３

特技・魔法?あたたた／ほあた／秘孔突き／一喝

一场苦斗，众人终于打倒了金属老爸，荣吉对自己能打败老爸万分自豪。看到他自信满满的样子，他怎么也不会再想害怕的事情了吧。只要单纯的荣吉不乱想，大家接下来的旅程就会轻松些。抱着这个想法众人本以为能顺利前进了，但是有着强烈童年阴影的淳却出了状况，大家眼前再次出现淳母亲的金属人．看到这个场景，淳恐惧地蜷缩身子，达哉等人只好以四人应对了。

ＬＶ６０?メタル・マム?ＨＰ：５３０８

特技・魔法?グラダイン／ムドオン／毒ひっかき

淳的母亲是一位明星，对于淳来说，他认为自己和沉闷的父亲是母亲的负担，自己的存在是母亲的包袱。父母忙于工作而没有时间陪伴童年的他，每当看到别人父母来接自己小孩的时候，他就撒谎说自己有一位很出色的父亲，完成重要工作后就会来接他的。看到伙伴们被一个个接走，只剩下同样被父亲抛下的少女舞耶会宽慰和陪伴淳。所以当时的淳就把舞耶看做自己的母亲而发誓要保护她。有一次真的有一名出色的男子出现并声称自己是淳的父亲时，面对伙伴们羡慕的眼光，明知道这不是自己父亲的淳也只好跟着他走了。荒谷神社发生大火以后，淳也因为这个男人才以JOKER的面目向众人开展报复行动。当再次看到在身边不断安慰自己的舞耶时，淳想起了自己童年时立下的誓言，终于从童年的阴影里走了出来。

经过这两次磨难，达哉等人的心灵再次得到强化（人类补完计划？），害怕恐惧等负面情感终于消失。接下来的路途，众人终于能顺利地前行了。

在最后的一间大房间，达哉终于发现了和布雷斯一起来到时间回环的伊…………嗯，冈村真夜老师，她正为自己发现了槿原明成所记载的玛雅人文明欣喜若狂。淳好心向冈村老师说出所有的一切都是自己和父亲，还有冈村自己的期望而诞生的妄想产物。淳也终于说出自己真正的父亲已经在七姐妹





学院的钟楼里死去了！但是业已发狂的冈村根本听不进去，她誓死要证明槽原明成的研究是真实的，她才是最有资格成为槽原妻子的人！

　　冈村执著的怨念唤醒了沉睡中的玛雅人，冈村被其中的一个打晕了。舞耶发现这些玛雅人拥有和自己同样的星宿力量，也就等于是和自己战斗。

BOSS：

ＬＶ５８?ボロンティック１?ＨＰ：２２００

特技・魔法?アステロイドボム／ダークノヴァザイザー

ＬＶ５８?ボロンティック２?ＨＰ：２２００

特技・魔法?アステロイドボム／エクリプスミラー

ＬＶ５８?ボロンティック３?ＨＰ：２２００

特技・魔法?アステロイドボム／闇のフォーミーラバー

ＬＶ５８?ボロンティック４?ＨＰ：２２００

特技・魔法?アステロイドボム／血のディボーズ

ＬＶ５８?ボロンティック５?ＨＰ：２２００

特技・魔法?アステロイドボム／テラーフォーチューン

　　胜利后舞耶对这些因为流言而产生的仿冒者感到十分悲哀，大家留下晕过去的冈村去时间圆环的核心房间（败笔啊败笔），这是旅途的终点了。

　　进入时间圆环中心房间后，众人仿佛置身于另一个时间的狭间。看着四周的景色，大家觉得似曾相识。疑惑之间，希特勒那阴阳怪气的声音又在达哉耳边响起。“欢迎诸位来到西巴鲁巴的核心，等你们很久了。”舞耶要求希特勒交还最后的水晶骷髅，因为除了得到风火水地四个水晶骷髅的达哉等人，再也没有人能使用水晶骷髅天了。没想到希特勒毫不在意地将天骷髅丢在地上，并扬言这不过是替代品罢了，不管在谁的手里，一开始就没有什么意义。大家向他询问事情的原委，希特勒嘲笑说如果能打倒具有孽鲁拉特荷威普力量的自己，就告诉大家真相。





BOSS：

ＬＶ６３?ヒトラー?ＨＰ：７７９２

特技・魔法?聖槍／ヴリルブリッツ／聖櫃／聖杯／オメガクラスタ

虽说历史上希特勒只是个政治上的高手，但是现在在达哉面前，这个持有圣枪朗基奴斯和圣杯的希特勒，无论是攻击能力还是回复能力都不是过去对手能匹敌的。好在大家从弗雷莫手中得到了各自的最终PERSONA，一番苦战之后还是打倒了这个疯子。

本以为希特勒在战败后会有所收敛，不料他还是不改他狂妄的本性，甚至还大大赞美了达哉等人：“实在是不错，虽然还没有达到极点，但是不枉我等待十年，没有白费。”接下来发生的一幕更是让大家大吃一惊，原来希特勒和先前出现的假冒淳父亲橿原明成的男人根本就是同一个人！

看着目瞪口呆的众人，假橿原得意洋洋地向大家诉说道：“这里就是你们这些名为人类的土拨鼠的诞生之地，你们能看见星星，那是因为你们的意识的在起作用。事实上，无论是水晶骷髅也好，还是西巴鲁巴也好，所有的一切都是你们的期望而形成的外形，而那些，也只不过是我的一部分的组成部分罢了。”

他嘲笑人们所信仰的外星飞船指引人类到达神居住的地方根本就是无稽的幻想，这种幻想不过是愚蠢的寄托罢了。假橿原看着在旁发抖的淳，继续嘲讽道：“你到底要欺骗自己到何时，不正是你，只是为了向父亲忏悔，而将城市破坏到了这个地步吗？”说着，还让背负十字架的真正橿原出现在半空之中。真正的橿原说出了自己研究托宣的初衷：他本来只是想让新时代的孩子能摆脱痛苦成为理想中的人类，但是人们却把这种希望当做无上的寄托和信仰，完全放弃了对自身的努力和要求。为了更进一步刺激淳，假橿原又让淳看为保护他死去的、四天王之一皇后，也就是向JOKER请求恢复青春容貌的淳的母亲，黑须纯子临终前的景象。



“向父親懺悔，向母親請罪，一切都是你的期望，感到快樂吧，你做的事是矛盾的！”假樞原一針見血地指出了淳的弱點。看到這裡，眾人紛紛上前和假樞原交手，但是被他輕易回避，並且他宣稱這裡是他的地盤，如果想要抹殺眾人的話根本就不費吹灰之力。但是已經經?過許多風雨的達哉和淳，又怎麼會再因為他的恐嚇和挑釁而陷入恐懼的深淵呢？堅信自己力量的眾人團結一心，和假樞原展開斗爭。

最終BOSS：

ＬＶ６８　グレートファーザー（本體）　ＨＰ：１３３０８

特技?魔法　ファイアストーム／メギドラオン／失意の悪夢

ＬＶ６３　舞耶パパ（左腕）　ＨＰ：５０００

特技?魔法　ハイプレッシャー／追憶の波動

ＬＶ６３　ギンコパパ（右腕）　ＨＰ：５０００

特技?魔法　大地の怒り／シールズレイド

ＬＶ６３　黒¥須パパ（左足）　ＨＰ：５０００

特技?魔法　旋風陣／迷妄のチャネリング

ＬＶ６３　栄吉パパ（右足）　ＨＰ：５０００

特技?魔法　フィアトレント／マスター１８

號稱要盡到作為父親對孩子最後教育責任的假樞原變身成為巨大的怪物，而他的身體則由代表眾人父親的人形組成。作為這個狹間的主人，假樞原的力量簡直就是神。而眾人所面對的，不止是擁有無窮能量的假樞原，還有各自的性格弱點和負面情感。憑借著大家磨難過後的執著和堅定，憑借著各自PERSONA的力量，不可一世的假樞原終於也倒下了！

失敗的假樞原一反常態的平靜，達哉等人也完全沒有絲毫勝利的喜悅。假樞原居然再次誇獎了大家，從他的語氣裡，眾人甚至聽出了自豪的味道，這究竟是怎麼一回事？





“扮演父親這個角色，投入太多感情了嗎？孳魯拉特荷忒普啊，現在，你應該能理解我?的話的含義了吧。”這個聲音如此的熟悉，是弗雷莫。

“哼，確實如果是這些家伙的話，?不定真能為我們帶來相當好的觀察結果。”假權原，哦不，是孳魯拉特荷忒普回答到。這默契的對話仿佛是早有的預謀，達哉等人頓時覺得自己被愚弄了。

看著眾人既憤怒又迷茫的樣子，弗雷莫娓娓?出了事情的真相（到現在纔是真正的真相啊，被耍得好慘）。

原來弗雷莫和孳魯拉特荷忒普是人類?心潛意識的化身，是兩為一體的存在。弗雷莫掌管的是維持，負責引導具有堅強心靈的人。孳魯拉特荷忒普代表的是破壞，負責將心靈弱小的人帶入?泉。兩人之間的爭斗從來沒有中止過，這次為了觀察人意志力量究竟能把人類引導向什麼樣的命運而在珠間榴市開始了這次實驗。也就是?，達哉等人的所有經?不過是兩人計劃下完成實驗的?驟！他們只是想看看唯一知道假面黨真相的達哉等人究竟能在滿是各種流言的珠間榴市周旋到什麼境地，現在看到打倒孳魯拉特荷忒普的達哉等人，兩人相信了人類的確擁有了解自身存在意義的能力，是有可能成為完全的存在。

孳魯拉特荷忒普接著?道，他和只會在旁邊看著人類行動的弗雷莫不同之處在於，他會采取行動，也就是將人類流言現實化從而對世界進行破壞。

正當眾人震驚於弗雷莫和孳魯拉特荷忒普言論的時候，岡村真夜突然出現在這個狹間。她拔出孳魯拉特荷忒普變成希特勒時留下的聖槍，毫不猶豫地紮進了舞耶的身體！霎時間，鮮血奔湧而出。眾人忙做一團，麗薩拼命想替舞耶止血，卻怎麼也停止不了。原來這把聖槍背負著耶穌被這把槍刺穿而血留至死的流言，無論怎麼努力，都不可能挽救舞耶的生命了！

眾人泣不成聲，只有瀕臨死亡的舞耶異常冷靜。她安慰眾人這樣流?會被小兔子嘲笑的，並且留下相信人類都有實現夢想的權利的遺言含笑而終。

看到傷心的眾人，孳魯拉特荷忒普再次嘲笑道：『哼哼，誰都有實現夢





想的權利嗎。。到了最後還是依靠幻想，獻上了與自己同名的女人，這就是這個女人的夢想了！”（舞耶和真夜名字的發音是一樣的，都是“MAYA”。托宣裡預言“MAYA”會死去，本來大家以為是真夜，其實是舞耶。“這個女人”說的是岡村真夜，她的願望是托宣實現，而舞耶的死就是托宣的一部分。所以她的死就是代表托宣實現了，也就是真夜的願望實現了。）

在孽魯拉特荷戒普的狂笑聲中，他給予了大家所謂混沌的最後考驗：一直在人類世界流傳的當行星以十字排列，世界就將毀滅的流言終於實現了（這也是托宣的預言，同上，因為真夜的願望達成，所以世界注定破滅）。太陽系中的行星以十字分布，強大的力量讓無數高樓轟然而倒，汽車、橋梁坍塌，整個人類文明化作一片廢墟。看到如此景象，達哉發狂地攻向孽魯拉特荷戒普，但是孽魯拉特荷戒普在留下只要人類還保留各種負面情感，作為人類影子的自己是絕對不會消失的宣告後帶著岡村真夜消失了（某種意義上說，偏執的岡村倒是得到了滿足，因為孽魯拉特荷戒普所化身的形象正是她所喜歡的橿原明成，而且還是完美版本的那個）。

世界毀滅，舞耶死去，大家所有的辛苦都化為泡影，眾人無不暗自神傷。弗雷莫說道：“要改變這個現實，只有一個辦法，那就是，將那個夏天的夜晚你們相會這件事消除。”他告訴大家，雖然因果律不能改變，但是可以通過回到因果發生以前而回避整件事件。只要回到一切的起點，就能進入另一條時間軸從而改變悲劇（就是到另一個時空的平行世界去，當然現在毀滅的世界也還是存在的）。但是代價就是一切都要歸零，大家回到互不認識的情形！

哀傷的眾人毫無辦法，為了挽救世界和舞耶，眾人別無選擇。弗雷莫告訴大家不要能依靠水晶骷髏的力量，而是憑借自己堅定信念來改變現實。分手在際，眾人依依不捨。榮吉、淳先後離去，麗薩傷心地親吻了達哉，淚水漣漣的她發誓絕對不會忘記對達哉的愛（感嘆啊感嘆，容我253一個），也終





於踏上了通往新世界的路程。

只留下達哉和弗雷莫兩人，面對一切的罪魁禍首，達哉再也無法克制自己的感情。無比憤怒的達哉一拳向弗雷莫的臉上打去，弗雷莫的面具滑落在地。達哉面前驟然出現了一張熟悉的臉，他自己的臉！

"我乃是，居住在所有的人類的意識與無意識的狹縫中之人。我就是你，你就是我，不管何時，我都在你身體之中守護著你，現在，別了。"

意识的交汇，时空的交集，即将失去记忆的众人最后的留言。在和荣吉、淳以及丽萨最后告别后，众人终于来到了新的世界，一个归于零的世界。





尾声

一切又归于平静，达哉向高见老师回答了自己关于前途的决定；丽萨还[illegible]欢达哉，只是说不出口的习惯依然；荣吉又能和自己的伙伴进行排练了，美丽的雅也陪伴在他的身边，但是这小子仍然要找达哉的麻烦；淳终于能和明星母亲快乐的生活了，休息之余，一家三口还能聚在一起高兴地吃午餐。

小小的车站外，街上摩肩接踵。已经互不相识的几个人都走在同样的路上，但是，仅仅是同路而已。黛焦急得召唤着什么人，从车站赶出的女子一头撞上了同样赶路的男孩。文件四散掉落，却看见两只一模一样的兔子玩偶。微笑的女子，害羞的男孩，身边的车流依然穿梭不息。远处，一只金色的蝴蝶轻轻飞舞

•••••••••••••



—全文完—

SS模拟器girigiri简单教程～

作者:yuyu

土星已经发售了将近10年，可是到现在也没有一个相对完美的模拟器，只是girigiri这个模拟器可以模拟一些游戏，而且效果不像PS模拟器那么出色，要求配置也是很高。下面我给大家简单介绍一下这个软件。

girgiri是日本人研制的一款共享软件，后来被其他人破解才被大家所认识。而且作者现在已经被SEGA招安，所以推出新版的可能性非常的低.....

可以说girigiri还是破天荒的一个模拟器，介于土星使用双CUP，模拟起来非常的吃力，girigiri做到了不少游戏的完美模拟，已经是相当的不易。

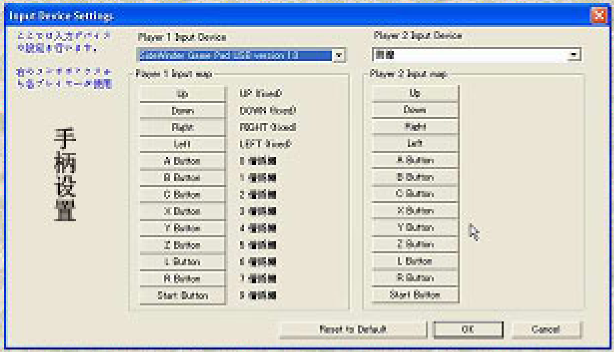
由于girigiri使用非常的麻烦，需要进dos来制作TOC文件，不过感谢爱好者制作了loader，可以免去手动制作toc文件。首先介绍一下模拟器界面，点击模拟器目录的GLAUNCH.EXE，可以看到还是很简单的。显示了机器的配置，还可以设置解析度和手柄。



机器的配置

下面是前端软件loader，使用方便。由于SS模拟器只能读取CUE＋BIN的格式的游戏映象，所以大家在制作过程中一定要使用可以制作CUE＋BIN的软件才行（现在已经很少用这个格式了）例如：CDRwin4.0。

loader的界面如下：



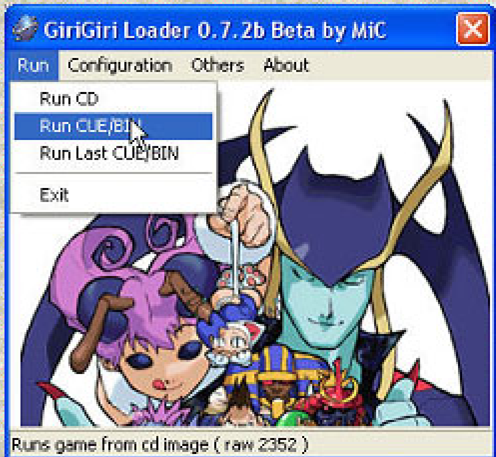
手柄设置

模拟技术



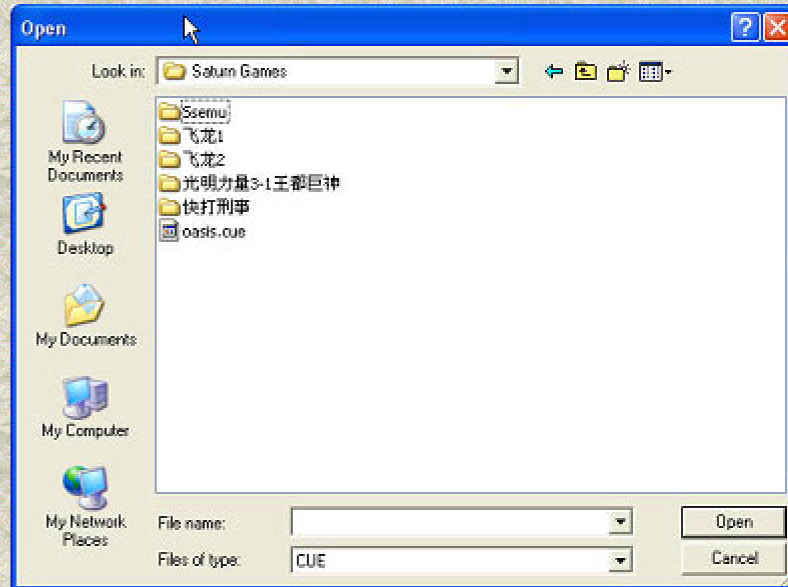
loader界面

选择读取CUE＋BIN，在找到你的游戏映象，双击即可。

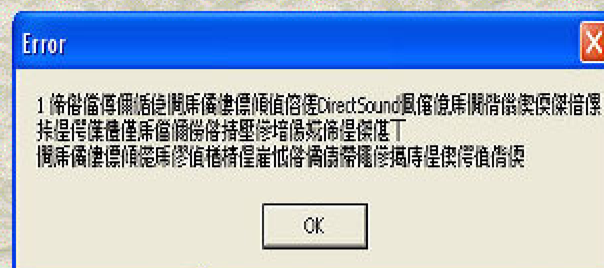


需要注意的是由于这个模拟器对光驱的识别非常不好，所以有的光驱更本不认，所以才建议大家制作映象，用映象进行游戏。

而且，点击映象的CUE文件后很有可能会出现下面的错误提示，是由于声卡的支持原因。不过一般情况下还是有声音的，大家大可不必理会点击ok即可。如果不能进入游戏说明你的声卡根本不行.....想玩SS游戏，你去换声卡吧.....但是主意这不是唯一的可能，还有可能是由于CUE文件中的BIN文件路径指向问题....(可能是制镜像的人的路径，而不是你自己的路径)所以如果不能模拟，请大家检查CUE文件～



点击ok后就可以看到SS的开机画面了～！



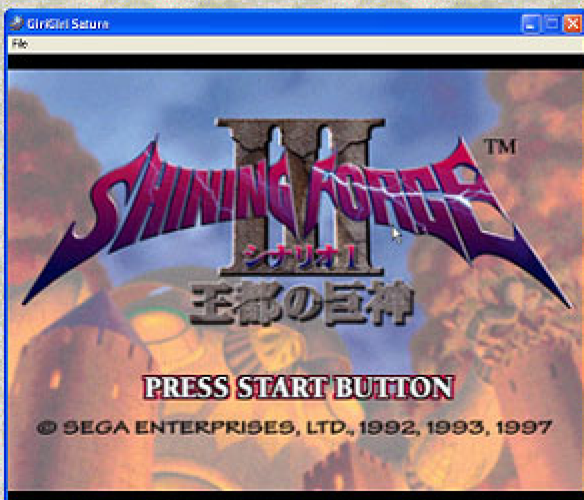
好怀念啊！和SS的一摸一样！



如果你使用的是欧版的bio会出现下面的开机画面～



测试一下光明力量3第一部曲，效果不错～可以接受。





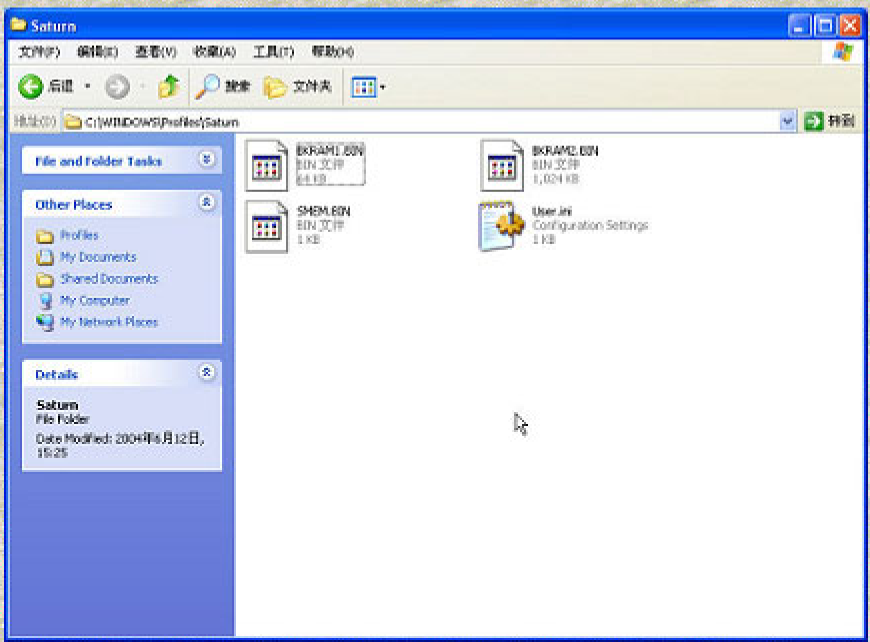
再有需要注意的是，girigiri会在winXP中建立一个目录和记忆卡文件。默认为：

C:WINDOWSProfilesSaturn

以上是根据你的XP安装目录而定，如果运行的时候提示没有这个文件，没有自动生成的话请手动建立Profiles和子目录Saturn，并且手动制作一个空白的user.ini文件。

windows98系列的记忆卡目录和XP不同....我没有98系统，不知道了.....不过大家可以搜索Saturn目录找到~

文件如下：一个ini文间表明是手柄设置解析度的文件。还有两个是记忆卡文件（主机内存记忆和SS的8兆记忆卡）



PS：值得一提的是前端loader可以作一些镜像的转换，例如ISO—BIN等，有需要的可以试试~

模拟器是门不大不小的学问，水平有限，错误和疏漏之处大家提出，我好更改完善。

全文完

极限视频

- 街霸2-古列究极连续技
- 街霸3-04EVO大会梅圆超级逆转



FIGHTERS.NET



谢谢观赏

主编:XV. YAGAMI

副主编:macapplegood

制作:XV. YAGAMI

[游人点评]编辑:cctvmtv8
怀恋众黄昏

[游戏经典片段]:XV. YAGAMI

[漫游经典]编辑:XV. YAGAMI

[特别策划]编辑:macapplegood
zellshadow

[极限视频]编辑:XV. YAGAMI

特别感谢:allen3
eternia

其他栏目...暂无编辑

A9VG回顾组

建议零售价:￥ 0

